PC ACTION 5/2009 WOLFENSTEIN • TOM CLANCY'S ENDWAR • BATTLEFORGE • STREET FIGHTER IV

PC ACTION

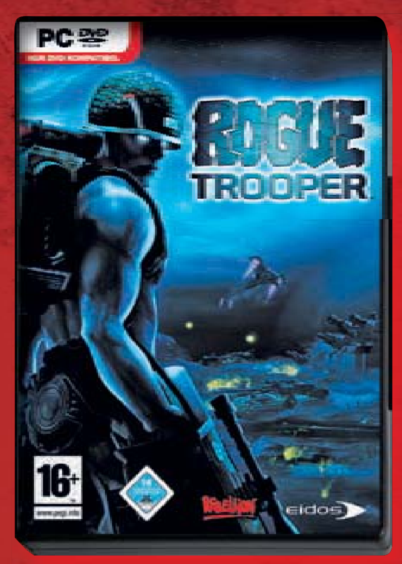
www.pcaction.de



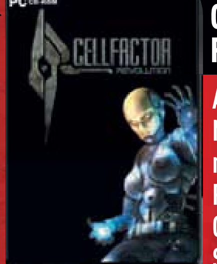
14. JAHRGANG
AUSGABE 159
5/2009
€ 5,50

4 HAMMERSPIELE AUF DVD IM HEFT

TOP-VOLLVERSION: ROGUE TROOPER



So macht Genmanipulation richtig Spaß: Taktik-Shooter mit Endzeit-Atmosphäre!



CELLFACTOR REVOLUTION

Action-Festival: Multiplayer-Shooter mit grandioser Physik, fetziger Optik und irren Sci-Fi-Waffen!

VIDEOS + TRAILER:

Riddick: Assault on Dark Athena • Der Pate 2 • Scorpion • Dawn of War 2 • PCA spielt Left 4 Dead (dt.)!

MODS & MAPS AUF DVD!

BETA-TEST!

BATTLEFORGE
Trading Cards + WoW + Strategie = Hit!

Skandalspiel!

WOLFENSTEIN

Berühmt, berüchtigt, bedrückend gut: Wir haben id Softwares Höllen-Shooter angezockt + Infos zur deutschen Version!

Test-Doppel! TOM CLANCY'S

ENDWAR + HAWX

Ein Traum für Hobby-Piloten und Sofa-Generäle: PC ACTION nimmt Ubisofts Software-Duo in die Mangel!



5/2009
€ 5,50

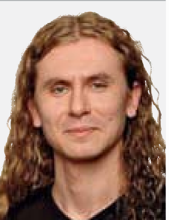
Österreich € 6,20; Schweiz sfr 11,00; Dänemark dkr 55,-; Holland, Belgien, Luxemburg € 6,50; Frankreich, Spanien, Portugal, Italien, Griechenland € 7,50

Die Redaktion

Magazin



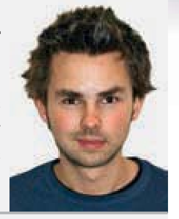
WOLFGANG FISCHER
... hat von seiner Freundin eine Abmagerungskur verordnet bekommen und wird daher in Zukunft wohl nicht mehr mit bloßem Auge auf Satellitenfotos erkennbar sein.



ALEXANDER FRANK
... hat auf Drängen seiner besseren Hälfte einen Tango-Kurs absolviert und kann mit dem damit erworbenen Können seinen Kollegen noch viel besser auf den Nerven herumtanzen.



JÜRGEN KRAUSS
... bereitet sich gerade auf seinen Las-Vegas-Urlaub vor und versucht verzweifelt, einen einarmigen Banditen zu finden, der ihm ein paar Pokertricks beibringt.



MICHAEL GRILL
... hängt mit dem *NHL 09*-Teammodus wieder voll an der Xbox-Nadel, freut sich über Thomas Vaneks Rückkehr in den Kader und hofft, dass sich die Sabres einen Playoff-Platz sichern.

Mods & Maps



MARC BREHME
... zettelt eine Schlägerei nach der anderen an, um die Kollegen in *Street Fighter 4* fachgerecht zu verprügeln, und freut sich auf den Frühling, damit er endlich wieder bauchfrei gehen kann.



ANDREAS BERTITS
... wundert sich, warum seine Kollegen noch immer im Schweinekostüm zur Arbeit kommen, obwohl die fünfte Jahreszeit nun doch schon lange definitiv vorbei ist.

Online



LUKASZ CISZEWSKI
... hat die Bremsen von Cristiano Ronaldos Ferrari manipuliert und braucht nach der Veröffentlichung von *Street Fighter 4* wohl nie wieder ein anderes Spiel.



CHRISTIAN GÜRNTH
... grüßt jeden User der tollsten Webseite der Welt (nämlich www.pcaction.de) und freut sich über die *Mega Drive: Ultimate Collection*. Comix Zone ftw!

Stimmungswechsel



Frühlingsgefühle in der PC ACTION-Redaktion: Die Schreibsklaven drehen durch.

Grill: Oh, du kleines, süßes, niedliches Ding! Lass dich mal streicheln!

Gürnth: Lassen Sie mich bloß in Ruhe! Ich kann nichts dafür, dass meine Beschneidung schiefgegangen ist!

Brehme: Schauen Sie, da wächst ein Blümchen auf dem Verlagsboden! Herr Gürnth, Sie sind doch Vegetarier – ich wünsche Ihnen einen guten Appetit!

Ciszewski: Stichwort „Essen“: was für eine langweilige Stadt!

Krauß: Ich habe gestern was Tolles gemampft! Hähnchenschenkel aus der Ukraine! Aus so einem Ort mit „Tscherno ... Dingsbums“ im Namen. Jetzt spielen meine Hormone verrückt! Und der Herr Frank ist heute so nett zu mir ...

Frank: Herr Krauß, wollen Sie mich heiraten?

Fischer: Herr Frank, nehmen Sie mich, ich habe doch auch Brüste!

Frank: Okay. Herr Fischer, wollen Sie ...

Fischer: Bäh! Das war ein Scherz! Ich würde so einen brustfixierten Widerling wie Sie niemals heiraten! Ich brauche jemanden, der auch meine inneren Werte schätzt!

Ciszewski: Die sind bei Ihnen doch höchstens so wertvoll wie Ihre letzte Mahlzeit!

Grill: Vorsicht, die war sehr teuer! Vier Schweinehälften sind sehr kostspielig!

Fischer: Mir reicht es jetzt! Vor lauter Frühlingsgefühlen haben Sie vergessen, dem Spiel *Tom Clancy's H.A.W.X.* einen Gold-Award zu verpassen! Sofort nachreichen! ... Pfff, „Schweinehälften“! Das waren Ochsen! Sie Dilettant!



Außerdem im Handel:



PC ACTION als PDF
Auf der Internetseite www.epaperstar.de bekommen Sie die aktuelle Ausgabe zum Herunterladen im papiersparenden PDF-Format. Damit tragen Sie aktiv zur Rettung des Regenwaldes bei!



SONDERHEFT CLASSIC GAMING
Für 6,99 Euro erhalten Sie ab sofort unser 84-seitiges Sonderheft! Hier erfahren Sie alles Wissenswerte zu klassischen Systemen des goldenen Videospielzeitalters. Außerdem liefern wir Ihnen eine Vorschau auf *Giana Sisters 2* mit.



PC ACTION + FILM
Die krasseste Computerspielezeitschrift der Welt gibt es auch mit einer Extra-Beilage – einem Spielfilm auf einer zweiten DVD. Diesmal mit *Abschaum: Höllenloch der Gewalt*, einem ebenso packenden wie kranken Psycho-Thriller.



SONDERHEFT TIPPS & TRICKS
Unsere Kollegen von der PC Games waren fleißig und haben ihre Praktikanten dazu verdonnert, ein 100-seitiges Heft mit Tipps, Cheats und Lösungen zu aktuellen Spielen wie *GTA 4*, *Need for Speed: Undercover*, *Fallout 3* oder *Call of Duty: World at War* zu schreiben. Los, kaufen!

THEMA DES MONATS



Wolfenstein

Also, wenn Sie nicht schon das hammermäßige Heftcover von *Wolfenstein* überzeugt hat, dann erledigt das mit Sicherheit unsere Vorschau – lesen!

BETA-TEST



Battleforge

Kartenspiele sind out? Dachten Sie vielleicht! EAs neuer Genremix belehrt Sie eines Besseren.

VORSCHAU



Singularity

Russland hat's vermasselt: Ein fehlgeschlagenes Experiment sorgt für tolle Zeitspielchen.

PC ACTION 5/2009

ANSCHRIFT DER REDAKTION:
Dr.-Mack-Str. 77 • 90762 Fürth
FAX: 0911/28 72 435 • **E-MAIL:** leserbriefe@pcaction.de
Besuchen Sie uns im Internet unter www.pcaction.de

KUNDENDIENST

AKTUELL

VORSCHAU

THEMA DES MONATS:

TEST

Spiele in diesem Heft

MODS & MAPS



Was fürs Auge!

Die geniale Mod Eye of the Storm für *Half-Life 2* sollten Sie sich nicht entgehen lassen.

HARDWARE



Das flutscht!

Schmeißen Sie Ihre alte Grafikkarte weg, wir stellen die schnellsten Neuheiten vor.

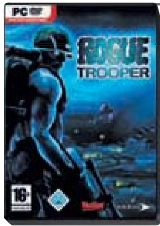
EXTRA

MODS & MAPS

SPIELETIPPS

HARDWARE

DVD-INHALT: BITTE UMBLÄTTERN!



SPIEL

Rogue Trooper

Wer gern mal blau macht, kommt an dieser Comic-umsetzung nicht vorbei.



- Sammeln Sie Biochips und werten Sie damit Ihren blauen Helden gehörig auf.
- Gesammelte Biochips wissen mit zynischen Kommentaren zu unterhalten.
- Comic-Freunde schalten durch mehrmaliges Spielen Konzeptzeichnungen frei.

GENRE	Action
VORAUSSETZUNG	1,5 GHz, 256 MByte RAM
SPRACHE	Deutsch
MEHRSPIELER	Netzwerk (ja), Internet (ja)
INTERNET	http://roguetrooper.com

SPIEL

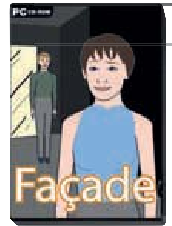
Cellfactor: Revolution

Kämpfen Sie mit PSI-Kräften in der Zukunft gegen Bösewichte.



- Drei Charaktere mit unterschiedlichen Fähigkeiten
- Fantastische Physik-Effekte
- Spannende Einzelspieler-Kämpfe
- Taktische Mehrspieler-Schlachten im (Team-)Deathmatch-, Capture-the-Flag- und Assault-Modus

GENRE	Ego-Shooter
VORAUSSETZUNG	2 GHz, 2 GByte RAM
SPRACHE	Englisch
MEHRSPIELER	Netzwerk (ja), Internet (ja)
INTERNET	www.cellfactorgame.com



SPIEL

Façade

Nutzen Sie einen Abend bei Freunden, um Ehepro-bleme zu kitten.



- Werden Sie Teil eines interessanten Experiments zur künstlichen Intelligenz
- Komplette spielerische Freiheit
- Virtuelle 3D-Welt mit emotionalen Charakteren
- Interaktion mit den Charakteren per Tastatureingaben und per Mausklicks

GENRE	Interaktiver Film
VORAUSSETZUNG	1,6 GHz, 256 MByte RAM
SPRACHE	Englisch
MEHRSPIELER	Netzwerk (nein), Internet (nein)
INTERNET	www.interactivestory.net

SPIEL

Five Magical Amulets

Spannendes 2D-Oldschool-Adventure



- Bieten Sie dem bösen Zauberer Zarkyran die Stirn!
- Finden Sie die magischen Amulette und retten Sie das Königreich!
- Fantasywelt voller Feen, Elfen und Zwerge
- Ambitioniertes Fan-Projekt tschechischer Hobbyentwickler

GENRE	Adventure
VORAUSSETZUNG	800 MHz, 64 MByte RAM
SPRACHE	Englisch, deutsche Untertitel
MEHRSPIELER	Netzwerk (nein), Internet (nein)
INTERNET	http://offstudio.fabry.cz/mb

PATCHES!

Die uns von den Herstellern zur Verfügung gestellten Vollversionen sind in der Regel auf die neueste Version gepatcht. Um Ihnen die Vollversionen auf unseren DVDs bereitstellen zu können, sind manchmal Veränderungen der Installationsroutinen notwendig. Aus diesem Grund kommt es vor, dass Internet-Patches zur Verkaufsversion der Spiele nicht mit unseren Vollversionen funktionieren. Bedenken Sie deshalb: Sollten Sie dennoch solche Updates verwenden, können wir die Funktionsfähigkeit der Software nicht mehr garantieren.

DEMO

Codename Panzers: Cold War



MODS & MAPS

Half-Life 2: Rebellion | Half-Life 2: Eye of the Storm



Weitere Mods & Maps finden Sie auf DVD und im Heft.

VIDEOS

Der Pate 2 | Riddick: Assault on Dark Athena (UNZENSIERT AUF AB-18-DVD)

Warhammer 40.000: Dawn of War 2 | PC ACTION spielt Left 4 Dead (dt.) (UNZENSIERT AUF AB-18-DVD)



Weitere Videos finden Sie auf DVD.

HÖLLENLOCH DER GEWALT ABSCHAUM

FILM

Abschaum

Nur in:



Ein tiefer Einblick in die Abgründe der menschlichen Seele. Schockierend, faszinierend, irritierend. Anschauen!

Carlin, Angel und Davis werden in die berüchtigtste Erziehungsanstalt Großbritanniens verlegt. Dort herrscht ein brutales System, das von der Gewalt der Wärter und der Insassen untereinander genährt wird. Carlin erkennt, dass es nur einen Weg für ihn gibt, um in diesem Höllenloch nicht unterzugehen: Er kämpft sich in der Hierarchie der Gefangenen nach oben ...



Mitmachen und abgreifen per SMS!

Eve Online-Gewinnspiel

SEITE 21

Ab dem 12. März schickt Atari Sie auf eine Erkundungstour in ein fernes Universum. *Eve Online* ist das neue Onlinevergnügen, an dem massig Spieler auf einmal teilnehmen und in einem fremden Sternensystem ihr Glück suchen. Das wäre etwas für Sie? Dann machen Sie mit und beantworten Sie die schwierige Preisfrage auf Seite 21. Schicken Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 72" und darauf folgend ein Leerzeichen und der Lösungsbuchstabe (Beispiel: pca 72 A) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 92 92*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „*Eve Online*-Gewinnspiel", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an leserbriefe@pcaction.de.



Role-Play-Convention-Gewinnspiel

SEITE 21

Vom 3. bis 5. April findet die Messe Role Play Convention in Köln statt. Hier laufen allerlei seltsame Gestalten herum. 2008 erblickten wir zum Beispiel Ringgeister und Piraten (auf dem Bild unten zu bestaunen). Sie verkleiden sich auch gerne? Dann ist das Ihre Chance! Zusammen mit dem Veranstalter Enjoy Event Marketing verlosen wir 50 mal zwei Karten für die Role Play Convention. Die Veranstaltung ist das Mekka für Fans, egal ob auf dem PC oder im Live-Rollenpiel. Schicken Sie uns ein Bild von sich in feinster Fantasy-Montur an rpc@computec.de. Die ausgefallensten Kostüme gewinnen! Und nein, Frauen die sich nun extra wenig anziehen nur um uns zu beeindrucken, haben nicht mehr Chancen als andere. Oder vielleicht doch? Ähm – also wir bewerten einfach das Kostüm und NICHT den Inhalt, okay?



Arn – der Kreuzritter-Gewinnspiel

SEITE 23

Gemeinsam mit den Firmen Sunfilm und Crimson Cow verlosen wir fünf Blu-ray-Discs des skandinavischen Films *Arn – der Kreuzritter* und zehn PC-Spiele *The Abbey: 2nd Edition* samt Soundtrack. Das kling interessant und Sie wollen unbedingt etwas abstauben? Dann beantworten Sie die Preisfrage auf Seite 23 und schicken Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 73" und darauf folgend ein Leerzeichen und der Lösungsbuchstabe (Beispiel: pca 73 B) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 92 92*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „*Arn – der Kreuzritter*-Gewinnspiel", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an leserbriefe@pcaction.de.



Teufel-Gewinnspiel

SEITE 123

In Kooperation mit der Firma Teufel verlosen wir erstklassige Soundsysteme, die für mächtigen Wumms sorgen. Die Anlage „Concept E Magnum Power Edition" bietet 5.1-Raumklang vom Feinsten, während „Motiv 2" für glasklare Stereo-Power sorgt. Falls das genau das Richtige für Sie ist und Sie unbedingt gewinnen wollen, beantworten Sie einfach die frustrierend schwere Preisfrage auf Seite 123 und schicken Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 74" und darauf folgend ein Leerzeichen und der Lösungsbuchstabe (Beispiel: pca 74 C) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Teufel-Gewinnspiel", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



Die zock ich am liebsten!

SEITE 105

Wegen welchem PC-Hit haben Sie seit Wochen kein Sonnenlicht mehr gesehen? Sagen Sie es uns! Senden Sie einfach eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 75" und darauf folgend ein Leerzeichen und der Spieletitel (Beispiel: pca 75 *Tom Clancy's Endwar*) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Spiel des Monats. Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Die zock ich am liebsten!", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail an liebling@pcaction.de.



Die zock ich am liebsten

Wir präsentieren Ihre Lieblingsspiele. Wer bei unserer monatlichen Umfrage mitmacht, kann ei

Platz 1

Niko Bellic hat sich an der Spitze festgesetzt: Zum zweiten Mal in Folge rangiert *GTA 4* auf Platz 1.

Platz	Vormonat	Spiel
1	(1)	Grand Theft Auto 4
2	(3)	Left 4 Dead
3	(2)	Call of Duty 4: Modern Warfare
4	(7)	Fallout 3
5	(4)	Call of Duty: World at War
6	(5)	WoW: Wrath of the Lich King
7	(9)	C&C: Alarmstufe Rot 3
8	(15)	Far Cry 2
9	(10)	Mirror's Edge
10	(6)	Dead Space
11	(13)	Warhammer Online: Age
12	(14)	Crysis Warhead
13	(12)	Counter-Strike: Sou
14	(11)	Sacred 2: Fallen An
		Das Schwarze Au

Super-GAU

Das grandiose Endzeit-Rollenspiel *Fallout 3* kämpft sich Stück für Stück nach oben und schafft es diese Ausgabe fast in die Top 3. Kein Wunder,

Darauf wartest du!

SEITE 26

Für welches Spiel würden Sie Ihren kleinen Finger opfern? Wir sind mal wieder wahnsinnig neugierig und wollen es unbedingt wissen! Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 75" und darauf folgend ein Leerzeichen und der Spieletitel (Beispiel: pca 75 *Just Cause 2*) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder Sie schicken eine Postkarte: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Haben will", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder eine E-Mail an habenwill@pcaction.de. Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Top-Spiel.



Darauf wartest du!

Kommt Zeit, kommt Spiel. Wir präsentieren Ihnen die 40 Titel, die unsere Leser am sehnlichsten auf ihr Welche das sind, dürfen Sie selbst bestimmen. Die Teilnahmebedingungen finden Sie auf Seite 9.

1. Diablo 3

»Vetritt ihren Mann im Krankheitsfall: Eisfrau.«

1 (1)

Worum geht es?
Blizzard hat sich vorgenommen, das beste Action-Rollenspiel aller Zeiten zu machen. Jedem anderen Hersteller würde man Größenwahn unterstellen. Blizzard hingegen trauen wir das sogar zu. Und das passiert in *Diablo 3*: Wie bei den Vorgängern plätten Sie zu Tausenden die Schergen des namensgebenden Obermotzes und ihn selbst.

Warum brauchst du es?
Warcraft 1 und 2, *Starcraft*, *World of Warcraft* – lauter klasse Spiele von Blizzard, die deutlich machen, dass die Amerikaner es einfach draufhaben! Außerdem zeigen die ersten beiden *Diablo*s, dass kein Entwickler es besser versteht, die simple Mechanik eines Action-Rollenspiels so motivierend umzusetzen.

Action-Rollenspiel | Entwickler | Blizzar

* 0,49 EUR/SMS – ALLE NETZE (INKL. 0,12 EUR/SMS VF-D2 TRANSPORTANTEIL)
** 0,50 EUR/SMS; *** SFR 0,70/SMS

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

Die Gewinnspielpreise wurden uns von den jeweiligen Kooperationspartnern zur Verfügung gestellt.



In Wolfenstein erwarten Sie allerlei abgedrehte Gestalten wie dieser Nazi-Zombie.

>>Berühmte letzte Worte: „Reich mir doch mal den Fön!“<<

WOLFENSTEIN

Schädeltrauma

Wir durften tun, was wir am liebsten mögen: Hand anlegen. Zwar waren es dieses Mal keine Frauenkörper, doch der Ersatz befriedigte mindestens genauso:

Denn PC ACTION reiste in die Vereinigten Staaten (erstaunlich, dass sie uns reingelassen haben), besuchte dort Entwickler Raven Software und durfte dort in aller Ruhe eine frühe Version des Ego-Shooters *Wolfenstein* zocken.

DIMENSIONSTOR

Zur Erinnerung: In *Wolfenstein* dreht sich alles um den supercoolen Helden B.J. Blaskowicz, der es während des Zweiten Weltkriegs mit den Nazis und deren okkulten Experimenten aufnimmt. Im neuesten Teil der Serie dreht sich alles um ein mysteriöses Artefakt, das seinem Träger übernatürliche Kräfte verleiht. Mit diesem schmucken Ding dürfen Sie in der Haut von B.J. immer wieder in die geheimnisvolle Dimension „der Schleier“ treten und damit den Vorteil im Kampf auf Ihre Seite ziehen. All das tun Sie, um finstere Nazi-Schergen daran zu hindern, die Macht der soge-

Ab nach drüben!

In *Wolfenstein* haben Sie die einzigartige Fähigkeit, eine andere Dimension zu betreten:

Wie cool das aussieht, sehen Sie an diesen Vergleichsbildern. Links liegt die kleine deutsche Stadt noch in düsterem Licht, in den dunklen Gassen ist kaum eine Bewegung auszumachen. Im Schleier, so heißt die mysteriöse andere Dimension, ist alles in grünes Licht getaucht, dunkle Sturmwolken ziehen über den Himmel, Schmutz und Trümmer wirbeln durch die Luft.

Besonders nützlich ist der Schleier, wenn Sie wie oben im Kreuzfeuer der Gegner Deckung suchen. Denn in der fremden Dimension erkennen Sie Ihre Feinde wie leuchtende Pickel auf den Backen Pubertierender und verlangsamen per Spezialfunktion die Zeit, um den Nazis hinterlistig in die Flanke zu fallen.

nannten Schwarzen Sonne zu benutzen. Diese extraterrestrische Energiequelle könnte den Machthabern des Dritten Reiches den entscheidenden Kriegsvorteil verschaffen!

BRAUNE BRUT BESEITIGEN

Klar, dass wir das verhindern wollen, Nazis sind schließlich (früher wie heute) für ihre ziemlich bescheuerte Weltanschauung bekannt. Also schnappen wir uns das Gamepad, das uns Kreativdirektor Eric Biessman von Raven Software freundlich entgegenhält, und starten unsere große Aufräumaktion unter der Nazibrut. Erstaunt stellen wir schnell fest: Wir sind nicht allein! Um uns herum wuseln Freiheitskämpfer des Kreisauer Kreises, der damals wirklich existierte. Zusammen mit diesen Widerständlern kämpfen wir uns durch einen Bahnhof, klettern durch Abwasserschächte bis hin zu einer großen Halle. Mehr als Statisten sind die Kreisauer Jungs allerdings nicht. Stirbt einer der Helfer, wird er flugs durch einen Computer-Kollegen ersetzt. Da wir nicht mal im echten Leben Freunde haben, stört uns das wenig. Sollen die doch Kanonenfutter-Statisten bleiben! Die ersten Meter mit Sturmgewehr im Anschlag offenbaren Gewohntes, Shooter-Alltag für geübte PC-Schützen. Dann plötzlich zeigt sich *Wolfenstein* von seiner abgedrehten Seite: Eine gewaltige, blaustichige Explosion reißt die Halle an einer Seite in Stücke und auf einmal ist die Schwerkraft aufgehoben! Wie Kollege Fischer , wenn er auf dem Rücken liegt, zappeln unsere Gegner hilflos in der Luft mit den Armen, schreien panisch um Hilfe. Dank beeindruckender Physik-Simulation reißt es nicht nur Menschen in die Höhe, die gesamte Einrichtung der Halle trudelt unkontrolliert durch den Raum, kollidiert mit Wänden und zersplittert in kleine Einzelteile. Auch wir schweben, nehmen nun aber gemütlich die Hilflosen aufs Korn. Wen wir nicht erwischen, dem blüht ein fieses Schicksal: Denn wenige Sekunden später setzt die Schwerkraft wieder ein; Soldaten stürzen aus vielen Metern Höhe auf den harten Betonboden. Wir selbst landen einigermaßen sanft, kämpfen dabei weiter gegen Horden von Gegnern. Einmal verschanzen wir uns in einem kleinen Haus, während Nazis vor der Tür nach uns suchen, und locken die Gegner anschließend mithilfe unserer Kollegen in einen Hinterhalt. Ein andermal bemannen wir ein schweres Maschinengewehr und fegen Trupp um Trupp von den Beinen. Gelungene Shooter-Kost, nicht mehr. Wären da nicht besagte anormale Phänomene, die uns immer wieder überraschen und den Spaßfaktor in die Höhe treiben.

SUPERMARKT

In den verschiedenen Abschnitten des Levels finden wir immer wieder Dinge wie Geheimpapiere oder Geld. Was wir damit anfangen können, erklärt uns Eric; selbst ausprobieren dürfen wir es leider nicht. In der fiktiven Welt von *Wolfenstein* existiert ein Schwarzmarkt, den Sie immer wieder aufsuchen dürfen. Dort bekommen Sie dann für das gefundene Geld neue Ausrüstungsgegenstände, etwa Schalldämpfer oder Rückstoßkompensatoren. Auch für die futuristischen Waffen, die Sie später erhalten, sowie Ihre



So sieht die Umgebung aus, wenn Sie sich in der Schleier-Dimension befinden.


Ein Para Trooper mit schwerer Partikelkanone stellt einen ernst zu nehmenden Gegner dar.



Nicht die Haken kreuzen!

Selbst die Dümmsten wissen, dass Hakenkreuze in Deutschland böse sind. Und ebenso ist bekannt, dass *Wolfenstein* genau damit bis zum Erbrechen vollgestopft ist. Somit ist klar: Hierzulande werden sämtliche verfassungsfeindlichen Symbole entfernt. Ob es weitere Kürzungen geben wird, wissen wir nicht. Der Gewaltgrad steht laut Publisher Activision aber weniger zur Diskussion. Sehr brutal fällt *Wolfenstein* nämlich nicht aus, sodass wir diesbezüglich keine tiefgreifenden Schnitte seitens der USK erwarten.

Ein gegnerischer Scharfschütze lädt sein Waffe nach.

Schleier-Fähigkeiten soll es Verbesserungen geben. Wie genau dieser Tauschhandel funktioniert, konnten wir nicht erkennen. Uns ließen die Entwickler nur ballern. Damit ist der gemeine PC ACTION-Redakteur aber sowieso zufriedengestellt.

GEHEIME KRÄFTE

Fragen stellen wir trotzdem: Was ist das für ein Hexenwerk mit diesem Amulett? Was bringt das? Und warum liegt Stroh auf dem Boden? Um unsere Wissbegierde zu befriedigen, durften wir noch einen weiteren Abschnitt der Baller-Orgie spielen: Wir befinden uns im Freien, mitten im fiktiven Dorf Isenstadt. Unter stürmischem Himmel tobt ein gnadenloser Kampf der Widerständler gegen die Nazi-Invasoren. Der gute B.J., Retter in der Not, ist natürlich mittendrin. Nun lernen wir endlich, welchen Zweck das geheimnisvolle Amulett erfüllt. Das runde Teil, das wir zuerst in einem genial gemachten Intro-Video von *Wolfenstein* zu Gesicht bekommen haben, ist B.J.s Ticket in die andere Dimension, den Schleier. Wie er an das Ding gekommen ist? Völlig wurst, Hauptsache, er hat es. Denn nur damit erlangt der Kämpfer für das Gute einzigartige Fähigkeiten, die er (allerdings nur) für eine bestimmte Zeit einsetzen kann. Wie lange, das regelt eine Energieleiste am unteren linken Bildschirmrand, wo wir auch die wichtigsten Funktionen des Amuletts sehen. Sobald wir also eine Spezialfähigkeit aktivieren, zapfen wir Energie ab.

INTERVIEW

„Wir wollen eine wirklich gute Geschichte erzählen."

Eric Biessman ist Kreativdirektor von *Wolfenstein* und ein echt netter Typ.

Im verschneiten Madison, USA besuchten wir die Entwickler von Raven Software. Dort schnappten wir uns Eric Biessman, den Kreativdirektor von *Wolfenstein*:

PC ACTION Hey, Eric. Erzähl uns doch mal was zu den coolen Fähigkeiten des Spielhelden B.J.

Biessman: Also komplett ausgearbeitet haben wir erst eine dieser Fertigkeiten, aber ich kann euch gerne mal einen groben Überblick geben. Erst einmal wird der Spieler die Fähigkeiten nicht von Beginn an haben; man entdeckt sie, wenn man spezielle Ereignisse der Hintergrundgeschichte erreicht. Als Erstes erhält man natürlich das Medaillon, das einem die Möglichkeit verleiht, die andere Dimension zu betreten. Dort kann B.J. dann ein wenig schneller laufen oder Gegner betäuben. Ein wenig später erhält der Spieler die „Mire Power". Mit dieser kann man die Zeit verlangsamen. Man kann also Gegner langsamer werden lassen, Kugeln ausweichen, oder Stellen passieren, an denen es ohne diese Fähigkeit nicht möglich gewesen wäre, weiterzukommen. Im weiteren Verlauf erfährt man dann, wonach die Nazis suchen, und eignet sich noch viele weitere Fähigkeiten an, hinter denen auch die Nazis her sind.

PC ACTION Wie viele Fähigkeiten werden es im fertigen Spiel sein?

Biessman: Das haben wir noch nicht wirklich festgelegt. Es werden einige sein.

PC ACTION Im neuen *Wolfenstein* ist der Spieler nicht allein, sondern kämpft an der Seite der Rebellen. Wird man eine Beziehung zu den Mitkämpfern aufbauen oder sind sie eher Kanonenfutter?

Biessman: Es ist ein bisschen von beidem. Wir wollen eine wirklich gute Geschichte erzählen und im Verlauf dieser Geschichte trifft man eben auf diese verschiedenen Gruppierungen. Zum Beispiel gibt es den Kreisau-Zirkel. Das ist eine militärische Gruppe und hier gibt es natürlich auch ein paar Fußtruppen, die nur dazu da sind mitzukämpfen. Der Zirkel basiert auf einer echten Widerstandsgruppe während des Zweiten Weltkriegs. Allerdings war es eine Gruppe Aristokraten, die hauptsächlich geredet und diskutiert

NACH DRÜBEN

Die erste Funktion des Amuletts ist eher harmlos, sieht aber umso cooler aus: B.J. schlüpft in die andere Dimension, um ihn herum verschwimmt alles und wandelt sich in ein blaugraues Abbild der Spielwelt. Ein stürmischer Himmel überzieht die Landschaft, während komische, käferartige Wesen träge im Wind treiben. Ansonsten wirkt alles recht normal. Klar, denn die Schleier-Dimension wirkt, wie der Name andeutet, als lege sich ein Schleier über die Spielwelt. Erst nach genauerem Hinsehen erkennen wir den Vorteil der Parallelwelt: Gegner leuchten nun auffällig, sodass wir sie ohne Probleme selbst in dunkelsten Ecken ausknipsen. Außerdem finden wir an vielen Stellen im Schleier kleine Quellen, an denen wir unsere angeschlagenen Energiereserven wieder auffüllen. Da der eigentliche Eintritt in die fremde Dimension kaum Energie kostet, könnten wir theoretisch fast ewig viel Zeit im Schleier verbringen. Da es dort aber weder hübsche Frauen noch ein anständiges Bier gibt, bleiben wir nur so lange wie nötig. Ähnliches gilt übrigens für die langweiligen Geburtstagsfeiern unseres Kollegen Jürgen Krauß. Den komischen Viechern, die sich im Schleier herumtreiben, sollten Sie übrigens nicht zu nahe kommen. Mehrfach griffen uns diese fliegenden Würste ohne erkennbaren Grund an. Warum das so war, wollte Eric uns aber noch nicht verraten. Es sollen allerdings noch viel größere und gefährlichere Monster in der anderen Welt heimisch sein.

REALITÄTSVERLUST

Der Schleier hält noch ein paar Überraschungen bereit. Da er sich mit der normalen Spielwelt überlappt, haben die Entwickler nette Dimensionsspielchen eingebaut. An einer Stelle werden unsere Freunde vom Kreisauer Kreis aus einem geschützten Gebäude heraus aufs Korn genommen. Als wir uns dem Haus von der Seite aus nähern, offenbart uns ein blau leuchtendes Symbol, dass ein Übertritt in den Schleier hier ganz hilfreich wäre. Also, Medaillon-Superkräfte angeschmissen und ab! Kurz darauf stellen wir fies grinsend fest, dass an der Stelle, an der sich gerade eben noch eine solide Mauer befunden hat, nun ein mannsgroßes Loch klafft. Im Schleier nehmen wir die Deutschen unter Beschuss, feuern also durch ein Loch in der andere Dimension, wo eigentlich eine feste Wand sein müsste ... verwirrend, oder? Solche Stellen soll es zuhauf geben, Sie müssen also immer wieder zwischen den Spielwelten hin- und herhüpfen. Wir hatten dabei eine gigantische Menge Spaß, denn durch das Gehopse bekommen viele Abschnitte ein völlig neues Aussehen und ermöglichen wunderschön hinterhältige Taktiken.

MACH MAL LANGSAM

Ein erneutes Hindernis auf dem Dorfplatz zeigt uns, was unser tolles Amulett noch so draufhat: Ein schweres Maschinengewehr-Nest der Deutschen versperrt den Weg, mäht Kämpfer um Kämpfer nieder. Sobald wir die Deckung verlassen, gehen wir im Kugelhagel unter. Die Lö-

Kleider machen Spiele

Mit welchem Aufwand die Entwickler bei der Fertigung der Charaktere vorgehen, zeigt Ihnen PC ACTION an diesem Beispiel:

In mehreren Schritten verfrachten die Mitarbeiter von Raven eine Soldatenuniform aus dem Zweiten Weltkrieg in das fertige Spiel. Dazu gehören auch jede Menge Einzelteile wie Orden oder Hüte.



Zuallererst wird das Kostüm (wo die das Ding wohl herhaben?) auf eine Kleiderpuppe gesteckt. Danach wird das komplette Stück von einem 3D-Scanner erfasst und so in digitale Daten umgewandelt. Dieser Vorgang dauert nur wenige Sekunden, ähnlich dem Geschlechtsakt eines PC ACTION-Redakteurs. Um den Detailgrad zu erhöhen, wird der Scan mehrfach wiederholt.



Sobald die Klamotte im Computer gelandet ist, beginnt die eigentliche Arbeit. Denn die Künstler müssen nun Ungenauigkeiten ausbügeln, Details hinzufügen und das ganze Modell ansehnlich machen. Da es zig verschiedene Kleidungen im Spiel gibt, können Sie sicher verstehen, wie viel Arbeit das ist.



Am Ende ist unser Computernazi nahezu fertig. Um die Spielfigur zu komplettieren, kommen nun Schuhe, ein Gesicht und Hände hinzu. Natürlich ist es damit nicht getan, es fehlen Texturen und Animationen. Und das alles nur, damit Sie dann diesen Typen wenige Sekunden nach seinem Auftritt über den Haufen ballern? Pfui, schämen Sie sich!

hat, wie man die Nazis loswerden könnte. Die Waffen haben sie aber nie erhoben. Im Spiel sind sie eine schwer bewaffnete Partisanengruppe. Und neben den erwähnten Fußtruppen gibt es innerhalb des Zirkels auch wichtige Story-Charaktere, die die Geschichte vorantreiben und Missionen vergeben. Die Fußtruppen hingegen kämpfen einfach neben euch, manche mögen hilfreich sein, manche mögen aber auch nur damit enden, dass sie eine Kugel fressen. Es gibt also beide Aspekte im Spiel.

PC ACTION Die Serie ist ja sehr beliebt aufgrund des Mehrspieler-Modus. Wie wird der Mehrspieler von *Wolfenstein* aussehen und vor allem: Wie wird der Schleier darin implementiert?
Biessman: Über den Mehrspieler-Modus möchte ich noch nicht viel verraten, hauptsächlich kümmern wir uns auch erst mal um den Einzelspieler-Modus. Aber Fans werden mit dem Mehrspielermodus definitiv Spaß haben und auch der Schleier wird darin eine Rolle spielen.

PC ACTION Gibt es Aspekte aus dem Vorgänger, von denen ihr wusstet, dass ihr sie unbedingt in einen Nachfolger einbringen müsst?
Biessman: Nun ja, vielleicht nicht müssen, aber wollen. Zum Beispiel muss man in der Serie seit jeher Geheimnisse oder Schätze suchen. Das ist ein Merkmal der Reihe, das ich schon immer geliebt habe, und deswegen macht es mir auch sehr viel Spaß, an diesem Projekt arbeiten zu dürfen. In *Wolfenstein* haben wir das Ganze einen Schritt weiterentwickelt. Es gibt ein eigenes Ökonomie-System. Der Spieler findet Gold und Schätze und kann dann damit beispielsweise seine Waffen aufrüsten. Es gibt da aber auch noch andere Aspekte, leider kann ich dazu nicht ins Detail gehen, denn es wäre noch zu früh, diese Dinge anzukündigen. Ich kann nur so viel verraten, dass es sowohl Charaktere als auch Waffen gibt, die der Spieler schon aus den Vorgängern kennt.

PC ACTION Und das Schloss selbst? Schloss Wolfenstein? Los, sag schon!
Biessman: Ich kann das weder bejahen noch verneinen, dass es ein Schloss im Spiel geben wird. Falls dem so ist, kann ich auch weder bejahen noch verneinen, ob es Wolfenstein oder ein anderes Schloss ist.

PC ACTION Was gefällt dir persönlich an *Wolfenstein* am besten? Welches Feature lässt dich denken: „Wow, das ist so cool!"?
Biessman: Oh, da gibt es einige. Über das erste darf ich leider noch nicht sprechen, weil wir es noch nicht angekündigt haben ...

PC ACTION Heißt das, ihr habt uns das Beste noch nicht erzählt?
Biessman: Es gibt halt noch andere coole Dinge. Das, was wir euch gezeigt haben, macht mich jedoch sehr stolz. Ich denke, mein Favorit ist die Partikelkanone. Das erste Mal, wenn man diese Waffe erhält und durch die Gegner pflügt, das fühlt sich einfach großartig an. Das ist schon eines meiner Lieblingsfeatures.

PC ACTION Denkst du, das Spiel wird in Deutschland so funktionieren?
Biessman: Wir geben unser Bestes, eine Version zu programmieren, mit der die USK zufrieden ist, sodass das Spiel in Deutschland erlaubt wird.



>>Gut bewacht: die geheime Zutat für die Herstellung von Cola.<<

Auch unterirdische Labors dürfen in *Wolfenstein* nicht fehlen.

>>Im Zweiten Weltkrieg waren Tellerminen eher unhandlich.<<

Das mysteriöse Ding am Boden ist ein Altar, Funktion unbekannt.

>>Morgens, halb zehn in Nazi-Deutschland: Erst mal Feuerpause machen.<<

Mitglieder der Widerstandsbewegung helfen B.J. im Kampf gegen die Nazi-Unterdrücker.

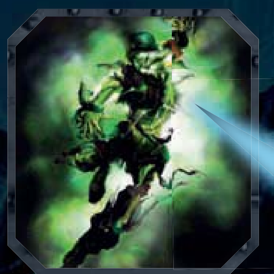
sung: Wir benutzen eine Spezialfähigkeit, die einzige, die die Entwickler bisher preisgegeben haben! „Mire" heißt das Ding auf englisch, übersetzt etwa „Sumpf". Sumpfig wird es auch, wenn wir die Fähigkeit anschmeißen, zumindest für unsere Gegner. Denn auf einmal bewegt sich B.J. schneller durch die Zeit, das Geschehen um ihn herum wirkt wie mit Sirup verkleistert. So rennen wir in Windeseile durch das Sperrfeuer der Nazis, ohne dass die Nasen unsere Flucht aus der Deckung überhaupt bemerken. Noch bevor die braunen Schergen reagieren können, sind wir ihnen schon in die Flanke gefallen und räumen geschwind unter ihnen auf. Solche Manöver kosten allerdings eine gehörige Portion Amulett-Energie, sodass Sie meist nur wenig Zeit haben, Ihre Überlegenheit auszuspielen. Doch geschickt eingesetzt, rettet Sie die Fähigkeit immer wieder aus Situationen, die normalerweise einen garstigen Bildschirmtod zur Folge hätten. Denn meist erwartet Sie eine gewaltige Übermacht an Gegnern, gegen die Sie ohne Amulett kaum eine Chance hätten. Welche und wie viele Kräfte das kreisrunde Ding noch in petto hat, wollte Eric nicht verraten. Gut, dann haben wir einen Grund, wiederzukommen und noch eine Runde zu spielen.

DICK UND GEMEIN

Da *Wolfenstein* mit dem Okkulten spielt, dürfen Sie nicht nur mit Standard-Nazigegnern rechnen. Wie schon im Vorgänger experimentieren die Deutschen mit allerlei Schweinkram (wir meinen hier bösen, bööösen Schweinkram, nicht das gute Zeug aus dem Internet!) und hetzen Ihnen dementsprechend modifizierte Monstrositäten auf den Hals. Das erleben wir, als wir nur einige Schritte später an einem verschlossenen Tor ankommen. Mit einem gewaltigen Krachen bricht plötzlich ein stählernes Ungetüm durch die Wand und mäht mit seiner Strahlenkanone unsere Kollegen nieder! Später erfahren wir: Der Typ hört auf den Namen Para Trooper und ballert mit einer Partikelkanone. Dank seiner gepanzerten Rüstung und einem Schutzschild kann der Dicke über unser popeliges Gewehr nur lachen. Auch hier hilft uns wieder der Schleier: Kaum wechseln wir in die andere Dimension, leuchten zwei Energiespulen auf den Schultern des Kämpfers wie ein Christbaum. Aha, der Schleier zeigt

Nazi-Zombies!

Jahaa! Es gibt sie wirklich! Zwar konnten wir sie nicht im Spiel entdecken, dafür aber auf schicken Artworks:



Eine erste Konzeption zeigt den vom Schleier zerfressenen Soldaten.



Daraus entwickeln die Künstler eine erste 3D-Figur ...



... die wiederum zu weiteren Konzeptzeichnungen führt.



Am Ende steht dann der fertig gebastelte Nazi-Zombie.

>>Eifert seinem Mariechen nach: Funkenklaus.<<

Die Auswirkungen des Schleiers bekommen diesem deutschen Soldaten gar nicht gut.

>>Endete frühzeitig: Kissenschlacht im Bluter-Jugendheim.<<

Die Grafik ist trotz des hohen Alters noch ansehnlich.

Im Schleier sehen Sie Gegner besonders leuchtend: leichte Ziele!

uns also auch die Schwachstellen solcher Gegner! Klasse, also werfen wir noch die Zeitverlangsamung an, umrunden den Schwerfälligen und feuern immer wieder auf die Energieteile, bis beide in einem Funkenregen explodieren. Sofort beharken wir die Rüstung des Gegners, nutzen unser Amulett, wann immer wir können. Besonders die Partikelkanone macht uns zu schaffen, der brutale Strahl zerrt an unserer Gesundheitsanzeige. Zum Glück ist der Trooper schwerfällig wie Ottfried Fischer, sodass wir unsere Schnelligkeit gnadenlos ausnutzen. Nach Minuten des Kampfes bricht der Riese schließlich zusammen und hinterlässt uns seine Waffe, die wir uns natürlich sofort schnappen und damit genüsslich unter den Nazis aufräumen. Der mächtige Schuss der Kanone fährt dabei butterweich durch Gegner und hinterlässt nur ein paar Aschehäufchen. Später können Sie diese Waffe auf dem Schwarzmarkt weiter aufrüsten. Durften wir aber nicht, wie bereits erwähnt.

DAS ENDE

Leider war nach diesem Kampf schon Schluss mit dem *Wolfenstein*-Selbstversuch. Unter Protest (und ein paar trotzigen Tränen) mussten wir das Gamepad wieder abgeben. Zum Trost gab es einen Kirschlutscher und eine spannende Führung durch die heiligen Hallen von Raven Software. Dort durften wir mit ansehen, wie die Uniformen der Nazis mithilfe eines 3D-Scanners ins Spiel gelangen (siehe Kasten „Kleider machen Spiele") und wie viel Mühe sich die Entwickler bei der richtigen Geräuschuntermalung im eigenen Tonstudio geben. Interessiert uns nicht, wir gucken schmollend in Richtung des Raumes, in dem wir *Wolfenstein* spielen durften. Ob es jemand merkt, wenn wir uns absetzen und die Spielekonsole mopsen? Robert Horn

Info: www.activision.de

Wolfenstein

GENRE	Ego-Shooter
HERSTELLER	Raven
ERSCHEINT	Wenn es fertig ist
VERGLEICHBAR	Call of Duty: World at War

ROBERT HORN

Nazi-Schurken wegzuballern ist ja nicht gerade die neueste aller Spielideen. Doch Raven schafft es, das Geschehen mit der Erfindung des sogenannten Schleiers aufzupeppen. Das Hin- und Herwechseln zwischen den Welten klappte bei meiner Proberunde super und machte gehörig Laune. Außerdem bin ich sicher, dass die Entwickler noch einige fiese Supermonster und andere Überraschungen in der Hinterhand haben. Und bei der nicht mehr ganz zeitgemäßen Grafik ist das so wie mit einer in Würde gealterten Schönheit: Soooo schlecht schaut das nicht aus.

Immer diese Vorurteile!

Über die Deutschen gibt es komische Ansichten. Wir zeigen einige davon:

DEUTSCHE FRESSEN NUR SAUERKRAUT!



Stimmt nicht! Deutsche ernähren sich größtenteils gesund und vielfältig. Das Gerücht bezieht sich auf Kollege Marc Brehme, der frisst aber alles. Nicht nur Sauerkraut.

ALLE DEUTSCHEN SIND NAZIS!



Quatsch! Nicht ganz Deutschland ist voller Nazis, sondern nur der Osten. Wenn Sie also mal wieder nach dem Rechten sehen wollen, fahren Sie nach Magdeburg oder Halle.

DEUTSCHE SIND BESONDERS FLEISSIG.



Endlich mal ein Gerücht, das zu 99 % zutrifft. Huch, warum nicht 100 % Zustimmung? Na, weil die Mitarbeiter der PC ACTION faule Schweine sind. Das drückt die Quote.



Dank offizieller Lizenzen setzen Sie in *Dirt 2* Nachbauten echter Karren in den Sand. Und wir sind uns sicher: Das wird Spaß machen!

COLIN MCRAE: DIRT 2

Schlamm drüber!

Posthumer Ruhm trifft meist nur Maler, Komponisten und Joker-Darsteller. Mit *Dirt 2* wird bald auch Colin McRae nach seinem Tode geehrt.

RENNSPIEL | Dumm gelaufen: Da ist man jahrelang erfolgreicher Rennfahrer und stirbt dann nicht friedlich im Bett oder bei einem furiosen Auto-Crash, sondern bei einem Heli-Absturz. Nichtsdestotrotz hält Codemasters am Namen des mittlerweile weit über Rallye-Kreise hinaus bekannten Starpiloten Colin McRae fest und setzt die beliebte Renn-Simulation *Colin McRae: Dirt* fort. Für eine leckere Optik sorgt dabei die Ego-Engine, die schon bei *Race Driver: Grid* vorzügliche Arbeit leistete. Schon im September dieses Jahres sollen Spieler wieder über schlammige Pisten bügeln dürfen.

FRISS STAUB!

Wie Codemasters kürzlich verlauten ließ, plant man, *Dirt 2* mit Download-Inhalten – mittlerweile unter dem Akronym DLC (steht für „Download Content“) bekannt – aufzupeppen. Wie der aussieht? Das weiß keiner so ganz genau. Der in mehrere kleine Erweiterungspakete aufgeteilte DLC soll es aber zumindest erlauben, seine virtuelle Rallye-Karre – vermutlich mitsamt Piloten – so weit wie möglich zu personalisieren. Wir wünschen uns jedenfalls dicke Hupen zum Herunterladen ... na ja, obwohl ... die gibt es im Internet ja eigentlich schon zuhauf ... Jürgen Krauß

Info: www.codemasters.de



»Werden immer aggressiver: Anhalter.«

Ein Screenshot aus *Wheelman* mit Vin „Die Glatze“ Diesel.

WHEELMAN

Mitfahrgelegenheit

Ein One-Night-Stand ist oftmals die bessere Variante als eine Langzeitbeziehung. Das dachten sich wohl auch Midway und Ubisoft.

ACTION | Erst kürzlich meldete die amerikanische Niederlassung von Midway Insolvenz an. Um den Vertrieb des Vin-Diesel-Spiels *Wheelman* sicherzustellen, ging der ins Trudeln gekommene Publisher mit Ubisoft eine strategische Partnerschaft ein. Diese Zusammenarbeit ist jedoch eine einmalige Angelegenheit, wie beide Parteien per Pressemitteilung bestätigten. Auch wurden damit Gerüchte dementiert, die Ubisoft die Übernahme der *Mortal Kombat*-Marke andichteten. Gute Nachricht am Rande: Die deutsche Midway-Tochter ist von der Insolvenz nicht betroffen. *Wheelman* soll am 26. März in die hiesigen Händlerregale kommen. Michael Grill

Info: www.wheelmangame.com

THE LAST REMNANT

Da wirst du ja panisch!



Das Kampfsystem von *The Last Remnant* erinnert an Prügelspiele wie *Street Fighter*.

Anime-Figuren mit ihren Riesenaugen sehen stets so aus, als hätte man ihnen eine Ananas rektal eingeführt.

ROLLENSPIEL | So, das musste einfach mal gesagt werden! Wer aber darüber hinwegsehen kann, erhält mit dem kommenden Rollenspiel vom japanischen Entwickler Square Enix (*Final Fantasy*-Reihe) ein bombastisches Abenteuer mit der prachtvollen Optik der *Unreal* Engine 3. Die Geschichte dreht sich um den Jungen Rush, dessen Schwester von einer Truppe mysteriöser Soldaten entführt wird. Wie in solchen Fällen üblich, macht sich Rush selbstverständlich auf die Suche und räumt dabei Hunderte von Gegnern aus dem Weg. Kürzlich veröffentlichten die Macher eine 1,1 Gigabyte schwere Demofassung des Spiels. Achtung: Gerade während der Kämpfe erschlägt das Abenteuer einen förmlich mit Anzeigen und Hinweisen. Nach einigen Runden geht die Steuerung aber in Fleisch und Blut über. Auf Konsolen ist *The Last Remnant* bereits erhältlich, die PC-Fassung soll ab dem 20. März beim Händler Ihres Vertrauens beziehbar sein. Wer im Vorfeld ausprobieren möchte, ob die gegenüber der Konsolenfassung aufgebohrte Optik auf seiner Kiste ruckelfrei läuft, lädt von der Herstellerseite einen knapp 300 Megabyte großen Benchmark herunter. Alexander Frank

Info: http://na.square-enix.com/remnant

Das ist ja das Letzte!

„Die Letzten ihrer Art" lautet in etwa der Spielname zu Deutsch. Hier weitere Beispiele:

Die letzte Zigarette



Obwohl sie die Letzte ihrer Art ist, stirbt diese Spezies einfach nicht aus. Man kehrt immer wieder zu der Sucht zurück. Statistische Erhebungen bei dem rauchenden Teil der PCA ermittelten 51 letzte Zigaretten pro Person. Und pro Tag. *hust* Und pro Lungenflügel *hust*. Aber Sie wissen ja: Gut Ding raucht Weile!

Der letzte Schrei



Stirbt auch nicht aus, da er immer wieder zurückkehrt. Aktuelles Beispiel: Beim „Schrei" von Tokio Hotel warten wir immer noch darauf, dass er verstummt. Übrigens: Manche Menschen schreien hauptberuflich. Marktschreier zum Beispiel. Oder Schreiner. Oder die PC ACTION-Schreierlinge.

Der letzte Dreck



Ein echtes Naturphänomen: Egal, wie oft und wie verbissen man seine Bude putzt, irgendwo bleiben immer noch Krümel, leere Getränkedosen, stinkende Socken oder verhungerte Haustiere liegen. Abhilfe: die Frau/Freundin putzen lassen. Weiteres Beispiel für seine Unsterblichkeit: die Serie *Star Dreck*.



Ein Arbeiter steht im stillgelegten Stahlwerk und schwingt bedrohlich eine Art Kreissäge, deren Sägeblatt mit Blut beschmiert ist.

FALLOUT 3: THE PITT

Bitte ein Pitt!

Die zweite Erweiterung für den Rollenspielhit *Fallout 3* steht bereits in den Startlöchern.

ROLLENSPIEL | Ende Februar ließ Bethesda keine Muschi, sondern erste Screenshots zum zweiten Download-Inhalt für *Fallout 3* aus dem Sack. Die Mission namens *The Pitt* zum postapokalyptischen Rollenspiel von Bethesda entführt Sie in einen Industriedistrikt von Pittsburgh. Sie erkunden ein stillgelegtes Stahlwerk und eine in sich geteilte Siedlung. Während sich in Downtown die Sklaven tummeln, lebt in Haven die wohlhabende Oberschicht. Optisch unterscheidet sich die Spielwelt etwas vom *Fallout 3*-Stil. Neben der Hauptquest bietet *The Pitt* einige Nebenquests sowie neue Gegenstände und Belohnungen (Perks). Spielerisch konzentriert sich die Mission im Vergleich zur ersten Download-Erweiterung *Operation Anchorage* verstärkt auf Rollenspielelemente. Fans merken sich den März 2009 vor und fasten drei Döner lang, denn auch *The Pitt* kostet wieder zehn US-Dollar. Marc Brehme

Info: http://fallout.bethsoft.com

Eintrittskarten abgreifen!



In den Hallen der Messe Köln steigt vom 3. bis zum 5. April die Role Play Convention 2009. Das laut Veranstalter größte Fantasy- und Entertainment-Event der Welt bietet in diesem Jahr 150 Ausstellern Platz auf über 20.000 Quadratmetern Fläche. Neben Musikern, Gauklern, Fantasy-Lesungen und einem *World of Warcraft*-Markt sind für Zocker vor allen Dingen die gezeigten Computer-Rollenspiele interessant. Koch Media lässt Sie erstmals *Risen* anspielen, Frogster zeigt *Runes of Magic*, TGC bringt *Das Schwarze Auge: Demonicon* mit, Codemasters präsentiert *Herr der Ringe Online* sowie *Jumpgate Evolution* und EA hat ein Paket mit *Dragon Age: Origins* und *Battleforge* geschnürt. Die Veranstalter erwarten bis zu 50.000 Besucher. Auf der Role Play Convention laufen allerlei seltsame Gestalten herum. 2008 erblickten wir zum Beispiel Ringgeister und Piraten (links zu sehen). Sie verkleiden sich auch gerne? Dann ist das Ihre Chance! Zusammen mit dem Veranstalter Enjoy Event Marketing verlosen wir 50-mal zwei Karten für die RPC. Schicken Sie uns ein Bild von sich in feinster Fantasy-Montur an rpc@computec.de. Die ausgefallensten Kostüme gewinnen!

Um teilzunehmen, schicken Sie ein digitalisiertes Bild von sich im Kostüm an rpc@computec.de. Mitmachen dürfen alle PC ACTION-Leser ab 18 Jahren mit Ausnahme der Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG und der Enjoy Event Marketing GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise bezahlen wir nicht bar aus. Teilnahmeschluss: 20. März 2009

ATARI

Hier siehst du Sterne!

Wo spielt *Eve Online*?
A) Im Albtraum
B) Im Weltraum
C) In Koblenz

Ab dem 12. März schickt Sie Atari auf eine Erkundungstour in ein fernes Universum. *Eve Online* ist das neue Onlinevergnügen, an dem massig Spieler auf einmal teilnehmen und in einem fremden Sternensystem ihr Glück suchen. Dabei tummeln sich mehr als 250.000 Weltraumbummler auf einem Server. Nur wer einen kühlen Kopf bewahrt und mit Taktik und Strategie zu Werke geht, hat eine Chance, seine Ziele zu verwirklichen. Damit Sie *Eve Online* auch ordentlich genießen können, verlosen wir zusätzlich wertvolle Computer-Mäuse der Firma Raptor-Gaming. Die M3-Platinum-Maus hat eine Auflösung von bis zu 3.200 Dpi und ist somit bestens für PC-Spiele geeignet. Los jetzt!

5x RAPTOR-GAMING M3 PLATINUM
Super PC-Maus. Das Neueste vom Neuesten.
Wert: je 100 Euro
Mehr Produkte und Infos finden Sie unter www.raptor-gaming.com

5x *EVE ONLINE*
Mehrspieler-Vergnügen in riesigem Universum. Kommt gratis zu Ihnen nach Hause. Wert: je 35 Euro
Mehr Infos unter www.atari.de

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 9. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen. Einsendeschluss ist der 7. April 2009

LIES MICH!

Runes of Magic



Online-Rollenspiel | Die deutsche Metal-Formation Van Canto steuert mit ihrem ganz eigenen A-cappella-Gesang einen rockigen Song zum kostenlosen Online-Rollenspiel *Runes of Magic* bei. Mit dem Titel „Quest for Roar" aus dem aktuellen Album *Hero* trabte das Van-Canto-Sextett noch einmal ins Tonstudio und hustete eine spezielle *Runes of Magic*-Version ins Mikrofon. Sänger Ross Thompson weiß übrigens, wovon er singt. Er kämpft sich nämlich selbst durch *Runes of Magic*. (MB)

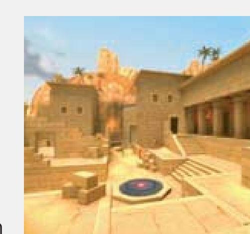
Info: www.runesofmagic.com

Windows 7

Sonstiges | Mit der nächsten Windows-Version (Codename Windows 7) will Hersteller Microsoft auch Spieler zu einem Wechsel vom bewährten Windows XP verführen. Kein Wunder, dass Chris Lewis, Microsofts Vizepräsident im Bereich Entertainment Business für Europa, kürzlich raushaute, dass Windows 7 „großartig für Spiele" werden würde. Nicht nur, dass es robust und schnell sei, Microsoft sei auch viel an PC-Spielern gelegen und die Entwicklung von Games for Windows werde stetig vorangetrieben. Hoffen wir mal, dass hinter dem Marketing-Geblubber diesmal wirklich ein gescheites Zocker-Betriebssystem steckt ... (MB)

Info: www.microsoft.com/germany/

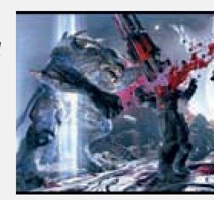
Team Fortress 2



Action | Nicht nur PC ACTION, auch Valve liebt seine Kunden! Deshalb spendiert Ihnen der Spielehersteller auch eine neue Mehrspielerkarte, ein Karten-Update sowie 35 neue Scout-Errungenschaften (Achievements) für *Team Fortress 2*. Total überarbeitet ist nicht nur Ösi-Redakteur Michael Grill, sondern auch die *TF 2*-Map CP_Fastlane. Gänzlich neu sind hingegen die bisherige Community-Karte CP_Egypt, die sich vor allem durch ihr eigenes Design mit Sandsteinen und Wüstensetting auszeichnet, sowie arena_watchtower und cp_junction. (MB)

Info: www.teamfortress.com

Unreal Tournament 3: Titan Pack



Action | Wenn Sie diese Zeilen lesen, sollte das *Titan Pack* für *Unreal Tournament 3* bereits veröffentlicht sein. Die kostenlose Erweiterung von Hersteller Epicgames steht für PlayStation 3 und PC bereit und schaufelt Ihnen unter anderem zahlreiche neue Mehrspieler-Karten, drei Bonusmaps, das Fahrzeug „Stealthbinder", zwei neue Charaktere (Kana und Nova) und viele weitere Modi auf die Festplatte. Außerdem soll das *Titan Pack* die Qualität der Netzwerk-Verbindung von *Unreal Tournament 3* verbessern. (MB)

Info: www.beyondunreal.com/articles/titan-pack-reveal/?page=1

Lustobjekt des Monats

Steckbrief

Spiel: X-Blades
Name: Jodie Dart
Künstlername: Ayumi
Position: Keine Ahnung, aber auf jeden Fall reizend
Alter: 22
Geschätzte Körbchengröße: 80DD
Geburtsort: Das ist doch unwichtig! Viel interessanter ist doch die Tatsache, dass die Dame zurzeit im britischen Plymouth lebt.
Internetseite: www.x-blades.com
Was wir denken, wenn wir sie sich hier so räkeln sehen: Wir fragen uns, ob sie wirklich Blades Ex ist.
Neuigkeiten zum Spiel: Ab Seite 86 testen wir den Action-Titel auf seine Hieb- und Stichfestigkeit. Auf unserer DVD finden Sie zudem ein Spielvideo.

Jodie Dart, 22, ist ein britisches Model, das bereits Titelbilder einiger Magazine zierte.

Das erste Bild zu *Drakensang 2* zeigt: Erneut bekämpft man die Monster in einer Heldengruppe.



DRAKENSANG: AM FLUSS DER ZEIT

Flussaufwärts

Rollenspieler, ölt kräftig die Lieblingshand ein, schickt die Mama raus und dann lasst es krachen! *Drakensang* bekommt einen Nachfolger!

ROLLENSPIEL | Unerwartet war's zwar nicht, aber wir freuen uns trotzdem: Publisher dtp und das Berliner Entwicklerstudio Radon Labs haben einen Nachfolger zu *Das Schwarze Auge: Drakensang* angekündigt. Das Spiel mit dem Untertitel *Der Fluss der Zeit* wird die Vorgeschichte zum ersten *Drakensang* erzählen. Trotz einiger – noch unbekannter – Neuerungen soll das Spiel stark auf Bewährtes setzen, das heißt: Wahrscheinlich ist man wieder mit einer mehrköpfigen Party unterwegs, bestreitet rundenbasierte, taktische Kämpfe und pflegt seine Party im ausufernden Statistikmenü. Geplanter Release: Anfang 2010. Felix Schütz

Info: www.drakensang.de

OPERATION FLASHPOINT 2: DRAGON RISING

Feind in Sicht!

Na endlich! Zum ersten Mal hat Codemasters erste richtige Screenshots der Militärsimulation veröffentlicht.

TAKTIK-SHOOTER | Vergessen Sie alles, was Sie bisher von *Operation Flashpoint 2: Dragon Rising* gesehen haben. Das waren nämlich alles nur Wir-wollen-dass-es-irgendwann-mal-so-aussieht-Bilder. Die waren zwar beeindruckend, aber eben nicht echt. Nun liefern die Entwickler erstmals Bilder direkt aus dem Spiel. Was zu sehen ist, bringt Ernüchterung, denn den erhofften gigantisch hohen Detailgrad findet man auf diesen Schnappschüssen nicht. Gut sieht's trotzdem aus. *Operation Flashpoint 2* soll im Sommer 2009 auf den Markt kommen. Etwas später als der größte Konkurrent *ArmA 2* von Bohemia Interactive, das wohl im Mai dieses Jahres in die Regale kommt. Robert Horn

Info: www.flashpoint2.com



Ein chinesischer Soldat patrouilliert durch ein hübsch anzuschauendes Dorf.

FREE REALMS

Für eine bessere Welt!



In einer bunten Fantasy-Welt dürfen Sie Ihren Helden völlig frei gestalten. Die Beta zum MMORPG läuft bereits.

Sony Online Entertainment arbeitet an einem Projekt, das Online-Rollenspiele und Netzwerkseiten verbindet.

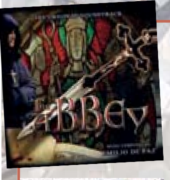
ROLLENSPIEL | Das kostenlose *Free Realms* läuft komplett im Web-Browser ab, bietet aber trotzdem eine liebevoll gestaltete 3D-Umgebung. In einer bunten Fantasy-Welt erledigen Sie Aufgaben, schlüpfen in Rollen wie Ninja-Kämpfer oder Zauberer, interagieren mit anderen Spielern und ziehen einen Hund oder eine Katze als Haustier auf, dem Sie sogar Tricks beibringen können. Das Besondere: Ähnlich wie bei Myspace hat bei *Free Realms* jeder Benutzer eine eigene Profilseite, darf Freunde einladen und mit ihnen Bilder, Videos oder Kommentare austauschen. Und natürlich lassen sich die Abenteuer auch gemeinsam durchkämpfen. *Free Realms* erscheint für PC und PS3. Christian Schlütter

Info: www.freerealms.com



Wer oder was ist „Arn“?
A) Ein Körperteil
B) Ein Waschmittel
C) Ein Kreuzritter

Arn – Der Kreuzritter ist die bislang teuerste skandinavische Filmproduktion und brach an den schwedischen Kassen alle Rekorde. In dem packenden Streifen wird der junge Arn Magnusson Opfer einer politischen Intrige und zu 20 Jahren Dienst als Tempelritter verurteilt. So zieht der Ärmste in das Heilige Land und kämpft gegen die Muslime. Schon bald steigt er wegen seines Mutes und seiner kämpferischen Fähigkeiten zum Heeresführer auf. Da es das Abenteuer nun auch auf DVD und Blu-ray gibt, verlosen wir fünf Blu-ray-Versionen. Und als ob das nicht genug wäre, legt die Firma Crimson Cow noch zehn PC-Spiele obendrauf: Der mittelalterliche Mystery-Krimi *The Abbey: 2nd Edition* führt Sie in eine alte Abtei, wo Sie einem alten Geheimnis auf die Spur kommen ...



CRIMSON COW

10x PC-SPIEL: DER MITTELALTERLICHE MYSTERY-KRIMI *THE ABBEY: 2ND EDITION* PLUS SOUNDTRACK
Genau das Richtige für gruselige Stunden zu Hause.
Wert: je 30 Euro
Mehr Infos unter www.crimsoncow.de



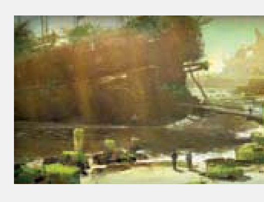


5x BLU-RAY-DISC VON ARN – DER KREUZRITTER
Spannender Film mit imposanter Inszenierung. Wert: je 25 Euro
Mehr Infos unter www.sunfilm.de

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 9. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen. Einsendeschluss ist der 7. April 2009.

LIES MICH!

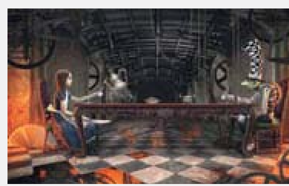
Mass Effect 2



Rollenspiel | Unverhofft kommt oft! Publisher Electronic Arts und Entwickler Bioware haben kürzlich einen Teaser-Trailer sowie mehrere Artworks zum Nachfolger des grandiosen Rollenspiels *Mass Effect 2* veröffentlicht. Der Titel soll Anfang 2010 erscheinen und die Geschichte von Teil 1 weitererzählen. Den Trailer sowie die beiden Bilder zum Spiel finden Sie – genauso wie tonnenweise andere saucoole Artikel – auf unserer fabulösen Internetseite. (MG)

Info: www.pcaction.de

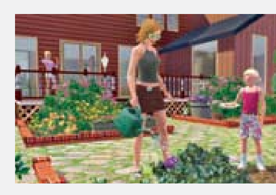
Nachfolger zu American McGee's Alice



Action | Die abgedrehte *Alice im Wunderland*-Interpretation von American McGee und seinem Entwicklerstudio Spicy Horse bekommt einen Nachfolger! *American McGee's Alice* war eine rabenschwarze Umsetzung des beliebten Märchens und erschien im Jahr 2000, für den Vertrieb war EA zuständig. Konkrete Infos zum Spiel gibt's noch nicht, weder der Name noch ein Release-Termin sind bisher bekannt. (MG)

Info: www.spicyhorse.com

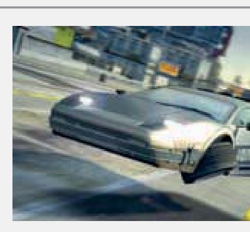
Die Sims 3



Simulation | Electronic Arts veröffentlichte vor Kurzem einen ganzen Haufen frischer Bilder zum dritten Teil der unglaublich erfolgreichen *Sims*-Reihe. Die Screenshots zeigen neben stimmungsvollen Szenen vom Badestrand und vom Grillplatz auch die Aufnahmen einer hochschwangeren Frau. Bemerkenswert: Ihr virtuelles Alter Ego erhält nach erfolgreicher Befruchtung sogar bezahlten Schwangerschaftsurlaub, selbst Babysitter sind im Spiel mit an Bord! Das neueste Werk von Entwickler Maxis soll übrigens im Juni dieses Jahres in deutschen Landen aufschlagen. (MG)

Info: www.diesims.de

Burnout Paradise



Rennspiel | Die Entwickler des Nonstop-Action-Rennspiels *Burnout Paradise* spendieren allen Rennfreaks ein dickes Zusatzpaket. Mit dem *Legendary Car Pack* dürfen Sie mit abgefahrenen Karren wie dem DeLorean (*Zurück in die Zukunft*), KITT oder dem Geisterjäger-Cadillac durch die riesige, offene Spielwelt brettern. Die schlechte Nachricht: Die Spieler müssen etwa zwei Euro pro Auto abdrücken. Die noch schlechtere Nachricht: Bisher gibt's das Teil nur für Konsolen, eine Veröffentlichung für den PC ist jedoch geplant. (MG)

Info: www.criteriongames.com

LIES MICH!

4Kings gewinnt EPS im Königreich



Foto: Philipp Saedler, ESL

4Kings gewinnt Ende Januar 2009 die erste Ausgabe der ESL Pro Series im Vereinigten Königreich in *Counter-Strike: Source*. Im Finale setzten sie sich gegen FragMasters durch. In der Disziplin *Call of Duty 4* gewann Team Dignitas, die team-infused auf den zweiten Rang verwiesen. 4Kings und Dignitas gewannen je 5.000 Pfund, während die Zweitplatzierten 2.000 Pfund abgriffen. (JB)

Info: www.esl.eu/uk

GuX ersetzt Archi bei fnatic

Erneuter Wechsel im Hause fnatic: Wegen fehlender Motivation verlässt Oscar „Archi" Torgersen (21, Schweden) das *Counter-Strike*-Team. Ersetzen wird ihn Rasmus „Gux" Ståhl (19, Schweden). Erst vor Kurzem wechselte der schwedische Clan nach zwei Jahren mit dem gleichen Aufgebot das erste Mal einen Spieler aus. (JB)

Info: www.fnatic.com

Europameisterschaft auf Sparflamme

Die ESL wird auch 2009 wieder eine Europameisterschaft veranstalten. Neben den gewohnten Disziplinen *Counter-Strike 1.6*, *CS: Source*, *Warcraft 3* und *FIFA* wird diesmal auch *Defense of the Ancients* und *Call of Duty 4* beim European Nations Championship gespielt. Aber die Wirtschaftskrise fordert ihren Tribut: Statt um 55.000 Euro geht es dieses Jahr nur um 15.000 Euro Gesamtpreisgeld. (JB)

Info: www.esl.eu/de



Foto: Johannes Bebermeier, readmore.de

Grubby gewinnt die World Cyber Games 2008 in Köln.

HICKHACK BEI MEETYOURMAKERS

Rein-Raus-Spielchen

Es waren bewegte Wochen für den *Warcraft 3*-Star Manuel „Grubby" Schenkhuizen (22, Niederlande): Erst feuerte ihn sein Clan MeetYourMakers und 14 Tage später stellten sie ihn wieder ein …

Er hat in seiner langen Karriere zwar schon viel erlebt, aber ein solches Hin und Her ist wohl auch für E-Sport-Vollprofi Manuel Schenkhuizen neu. Zunächst wirft ihn sein Clan MeetYourMakers gemeinsam mit fünf weiteren *Warcraft 3*-Spielern und zwölf *Starcraft*-Akteuren im hohen Bogen aus dem Team. Begründung: Die wirtschaftliche Lage mache eine Fokussierung auf andere Bereiche notwendig, so der verantwortliche Manager Mark Peter Fries (35, Dänemark). Nur wenige Wochen später spielt Grubby dann aber doch schon wieder unter der Flagge von MeetYourMakers, gemeinsam mit seinen neuen Teamkollegen Dmitriy „Happy" Kostin (17, Russland) und René „Ciara" Krag (22, Dänemark).

ALTER NAME, NEUE FIRMA

Grund für den überraschend plötzlichen Sinneswandel der Personalverantwortlichen ist eine Veränderung in den Firmenstrukturen hinter MeetYourMakers. Inhaber ESNation A/S hat die Nutzungsrechte an der Marke MeetYourMakers inklusive aller Mannschaften und Sponsoren kurz nach dem Rausschmiss an die Firma Frontspawn ApS vergeben. Frei nach dem Motto „Neues Management, neue Strategie" holte Frontspawn-Chef Ronnie Jelsbak (26, Dänemark) Grubby schon nach einem halbem Monat wieder zurück ins Team. *Warcraft 3* sei immer schon ein wichtiger Teil von MeetYourMakers gewesen und gehöre einfach dazu. Über das Marketing-Potenzial des sympathischen Niederländers, der wohl zu den bekanntesten Figuren des E-Sports zählt, wird er sich sicherlich auch nicht beschweren. Johannes Bebermeier

Info: www.mymym.com

DA MUSST DU HIN!

TERMINE DER HEISSESTEN NETZWERKFETEN



Mithilfe der LAN(d)karte finden selbst Orientierungsdeppen die LAN-Party ihrer Wahl. Nachfolgend die heißesten Zocker-Feten für die nächsten Monate.

	PARTY	DATUM	PLZ/ORT	TEILN.	WWCL	ANM. STATUS	URL
	DEUTSCHLAND						
1	Maxlan 15	27.03.2009	49716 Meppen	208	■	■	www.maxlan.de
2	Decay XV	03.04.2009	59955 Winterberg	200	✘	■	www.decay-lan.net
3	Gamesession Hannover 16	03.04.2009	30827 Garbsen	408	■	■	www.gsh-lan.com
4	INSOMNIA v8.0	03.04.2009	52499 Baesweiler	144	✘	■	www.insomnia-zone.de
5	CT-Lan v1	03.04.2009	86420 Diedorf	144	✘	■	www.homeless-gaming.de/_lan/
6	Genial-verpLANt #6	03.04.2009	26919 Brake	222	✘	■	www.genial-verplant.de
7	NorthFight '09	09.04.2009	28211 Bremen	150	✘	■	www.northfight.de
8	ThunderNight X	09.04.2009	36289 Friedewald	200	✘	■	www.thundernight.de
9	Convention-X-Treme	10.04.2009	76689 Karlsdorf	432	■	■	www.convention-x-treme.de
10	WoH-LAN.7	10.04.2009	34466 Wolfhagen	300	✘	■	www.woh-lan.de
11	LAN-4U.29	17.04.2009	16798 Fürstenberg/Havel	400	✘	■	www.lan-4u.de
12	Cubanomania 1	17.04.2009	58706 Menden	250	✘	■	www.lanomania.de
13	season-lan V7	17.04.2009	86650 Wemding	168	✘	■	www.season-lan.de
14	eSports-Rheine LAN 7	17.04.2009	48431 Rheine	200	■	■	www.esports-rheine.de
15	KST-LAN #10	24.04.2009	14776 Brandenburg	167	■	■	www.kst-lan.de
16	LAN-Deluxe IV	24.04.2009	72458 Albstadt	200	■	■	www.lan-deluxe.de
17	LANSIN(N) 16	01.05.2009	73527 Täferrot	172	✘	■	www.lansin.de
18	The Summit XII	15.05.2009	49074 Osnabrück	1222	■	■	www.the-summit.de

Darauf wartest du!

Kommt Zeit, kommt Spiel. Wir präsentieren Ihnen die 40 Titel, die unsere Leser am sehnlichsten auf ihrer Festplatte sehen möchten. Welche das sind, dürfen Sie selbst bestimmen. Die Teilnahmebedingungen finden Sie auf Seite 9.

1. Diablo 3

Die wahrlich eiskalte Magierin friert ihre Gegner mit einem Frostzauber ein und verschafft sich so eine Verschnaufpause.

»Vertritt ihren Mann im Krankheitsfall: Eisfrau.«

1 ■ (1)

Worum geht es?
Blizzard hat sich vorgenommen, das beste Action-Rollenspiel aller Zeiten zu machen. Jedem anderen Hersteller würde man Größenwahn unterstellen. Blizzard hingegen trauen wir das sogar zu. Und das passiert in *Diablo 3*: Wie bei den Vorgängern plätten Sie zu Tausenden die Schergen des namensgebenden Obermotzes und ihn selbst.

Warum brauchst du es?
Warcraft 1 und *2*, *Starcraft*, *World of Warcraft* – lauter klasse Spiele von Blizzard, die deutlich machen, dass die Amerikaner es einfach draufhaben! Außerdem zeigen die ersten beiden *Diablo*-Teile, dass kein Entwickler es besser versteht, die simple Mechanik eines Action-Rollenspiels so motivierend umzusetzen.

Was gibt es Neues?
Blizzard meint es gut mit Ihnen und allen anderen *Diablo*-Fans. Gleich vier neue Hintergrundbilder zum kommenden Action-RPG-Hit stehen auf der offiziellen Webseite zum Download bereit. Eines schöner als das andere. Die nächsten harten Fakten gibt's wohl erst zur Blizzard-Hausmesse Blizzcon Ende August.

Genre	Action-Rollenspiel	Entwickler	Blizzard	Erscheint	Unbekannt

2. Mafia 2





2 ■ (2)

Worum geht es?
Worum soll es bei einem Spiel mit „Mafia" im Titel schon groß gehen? Cannelloni? Pizza? Bolognese? Quatsch! Um die Familie natürlich. Um DIE Familie!

Warum brauchst du es?
Weil es mit Konkurrenzprodukten wahrscheinlich den Boden aufwischen wird. Und weil es schön gemein ist, einen italienischen Kriminellen zu spielen.

Was gibt es Neues?
Seit unserer großen Vorschau in der vergangenen Ausgabe: nichts. Also: Holen Sie das alte Heft wieder raus und lesen Sie den Artikel noch einmal, verdammt!

Genre	Action	Entwickler	2K Czech	Erscheint	2009

3. Starcraft 2 Trilogy



3 ■ (3)

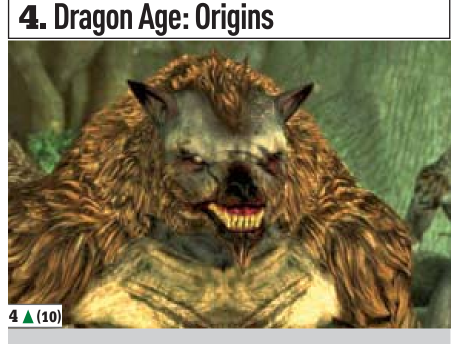
Worum geht es?
Um genau das Gleiche, um das es auch im ersten Teil schon ging: die Weltallherrschaft. Mit im Rennen: Zerg, Protoss und die Terraner.

Warum brauchst du es?
Weil du ein dreckiger Strategie-Nerd bist. Oder weil es eines der besten Strategiespiele aller Zeiten werden könnte. Such's dir doch einfach aus ...

Was gibt es Neues?
Neue Zerg-Bilder fluten derzeit das Internet. Scheinbar hat man ordentlich an der Texturschraube gedreht und das Aussehen der kleinen Biester mittelschwer aufgemöbelt.

Genre	Aufbau-Strategie	Entwickler	Blizzard	Erscheint	2009

4. Dragon Age: Origins



4 ▲ (10)

Worum geht es?
Fünf tapfere Heroen pilgern durch die malerische und ungeheuerverseuchte Welt Ferelden. Vermutlich gibt es dort auch Drachen.

Warum brauchst du es?
Bioware. Mehr müssen wir nicht sagen. Doch? Na gut: Bioware, Bioware, Bioware, Bioware, Bioware, Bioware, Bioware, Bioware, Bioware, Bioware, Bioware.

Was gibt es Neues?
Vor Kurzem tauchte ein HD-Ankündigungsvideo im Internet auf, nach dessen Konsum sich selbst Rollenspiel-Feinde die Finger nach *Origins* lecken dürften.

Genre	Rollenspiel	Entwickler	Bioware	Erscheint	2009

5. Risen



Worum geht es?
In einem Rollenspiel der *Gothic*-Macher tingeln Sie als Magier, Inquisitor oder Bandit durch eine Fantasiewelt.

Warum brauchst du es?
Das wissen wir doch nicht. Wahrscheinlich aber, weil *Risen* vermutlich an die Qualität der ersten beiden *Gothic*-Spiele anknüpfen könnte.

Was gibt es Neues?
Wir besuchen demnächst die Entwickler. Was die uns erzählen und zeigen werden, dürfen wir Ihnen aber erst nächste Ausgabe verraten.

5 ▲ (14)		Genre	Rollenspiel
Entwickler	Piranha Bytes	Erscheint	2009

6. Arcania: A Gothic Tale



Worum geht es?
Im offiziellen *Gothic 3*-Nachfolger schlüpfen Sie wieder in die Haut des namenlosen Helden und retten (mal wieder) die ganze Welt.

Warum brauchst du es?
Blabla, tolle Atmosphäre, blabla, super Dialoge, bla. Ach was, wenn Sie nicht wissen warum, brauchen Sie es wahrscheinlich auch nicht.

Was gibt es Neues?
Nichts. Rein gar nichts. Überhaupt nichts. Niente. Nada. Nothing. NICHTS. NICHTS. NICHTS. Überhaupt, überhaupt rein gar, gar nichts.

6 ▲ (15)		Genre	Rollenspiel
Entwickler	Spellbound	Erscheint	2009

7. Anno 1404



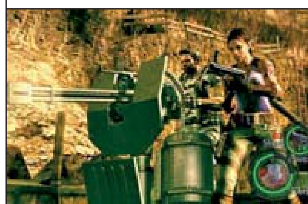
Worum geht es?
Wir schreiben das Jahr 1404. Sie machen sich auf, die Welt zu kolonisieren. Man könnte auch sagen: Es geht um Aufbaustrategie.

Warum brauchst du es?
Weil nicht nur das Spielprinzip mehrfach bewiesen hat, dass es astrein funktioniert, sondern auch weil die Optik einfach der Hammer ist.

Was gibt es Neues?
Endlich gaben die Entwickler Details zum Online-Modus nach draußen. Wichtigste Info dabei: Der Hauptfokus liegt weiterhin auf dem Solo-Teil.

7 ▲ (8)		Genre	Aufbaustrategie
Entwickler	Related Designs	Erscheint	2. Quartal 2009

8. Resident Evil 5



Worum geht es?
Zombies, Viren, Aufräumkommandos. Und Afrika. Besonders aber um Ihre hübsche Begleiterin Sheva. Und deren große ... Waffen.

Warum brauchst du es?
Wegen Sheva. Und weil selten ein Spiel so beklemmend und finster rüberkommt wie das neue *Resident Evil*.

Was gibt es Neues?
Wir haben die Konsolenfassung gestestet und hatten damit eine Menge Spaß. Schauen Sie mal auf Seite 109.

8 ▲ (9)		Genre	Action
Entwickler	Capcom	Erscheint	2009

9. Operation Flashpoint 2: Dragon Rising



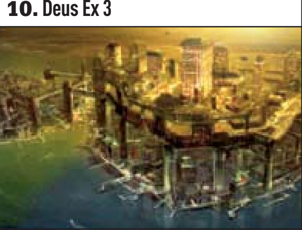
Worum geht es?
Krieg, irgendwo auf der Welt. Sie mittendrin. Taktik. Schlachtfelder. Tote. Überlebende. Soldaten. Noch mehr Soldaten. Krieg.

Warum brauchst du es?
Weil ein Taktik-Shooter in solch einem Grafikgewand selbst genrefremde Spielfreunde hinter dem Ofen vorlocken dürfte.

Was gibt es Neues?
Kürzlich erschienen die ersten Bilder aus dem Spiel, darauf zu sehen: eine annähernd lupenreine Optik. Mehr davon, bitte!

9 ▲ (17)		Genre	Codemasters
Entwickler	Taktik-Shooter	Erscheint	3. Quartal 2009

10. Deus Ex 3




Worum geht es?
Wie auch in den Vorgängern geht es in erster Linie um Verschwörungen. Und um Entscheidungen. Schwerwiegende Entscheidungen.

Warum brauchst du es?
Wenn es auch nur annähernd so gut wird wie seine Vorgänger, brauchen WIR es in jedem Fall. Ob Sie es brauchen, ist uns dann egal.

Was gibt es Neues?
Es wird keine Tentakel geben. Mörderinfo, oder? Dafür haben wir stundenlang im Eidos-Forum nach Zitaten von Entwicklern gesucht.

10 ▼ (7)		Genre	Ego-Shooter
Entwickler	Eidos Montreal	Erscheint	2009

Du fehlst mir!

Da präsentieren wir Ihnen in der vergangenen Ausgabe den wohl coolsten aller Spielehelden und was machen Sie? Sie wählen ihn nicht mal! Was fällt Ihnen ein? Oder liegt das etwa daran, dass Sie diese Ausgabe schon mit dem Test gerechnet haben? Zur Strafe, weil Sie nicht für *Riddick* abgestimmt haben, verschieben wir den Testbericht auf die nächste PC ACTION. Zur Strafe und weil Publisher Atari uns neulich verkündete, dass man wohl noch nicht mit dem Titel zufrieden sei und noch ein paar Tage länger dran feilen müsse. Das ist aber dennoch kein Grund, NICHT dafür zu stimmen. Doch bevor Sie per E-Mail den Glatzkopf in die Liste wählen: Sparen Sie es sich lieber, wir haben ihn nächste Ausgabe sowieso im Test. Voraussichtlich. Ach, machen Sie doch, was Sie wollen.


The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena

Auf der Lauer


Street Fighter 4

Booooom! Das grandiose Revival der wohl coolsten Faustwatschen-Serie aller Zeiten macht diese Ausgabe gleich zehn Plätze gut und prügelt sich von Rang 30 auf 20 vor! Ehrlich gesagt verwundert uns das überhaupt nicht, denn jeder, wirklich JEDER, der *Street Fighter 4* bis jetzt auf Konsole gezockt hat, ist dem bunten Haudrauf-Spektakel hoffnungslos verfallen. Mittlerweile sind auch wieder haufenweise neue Filmchen und Bilder aufgetaucht – von Charakter-Trailern über das japanische Intro bis hin zu den coolen Download-Klamotten. All das sowie einen ausführlichen Test des Titels finden Sie selbstredend auf www.pcaction.de. Blöd: Veröffentlichungstermin gibt's noch keinen, wir erwarten demnächst eine Version.

Die Plätze 11-40

Platz	Vormonat	Spiel / Genre	Entwickler / Geplanter Veröffentlichungstermin
11 ▼	(6)	Alan Wake Action-Adventure	Remedy 2009
12 ▲	(20)	Die Sims 3 Simulation	Maxis Juni 2009
13 ▼	(12)	Bioshock 2 Ego-Shooter	2K Marin 4. Quartal 2009
14 ▲	(23)	Star Trek Online Online-Rollenspiel	Perpetual Entertainment 2009
15 ▼	(13)	Guild Wars 2 Online-Rollenspiel	Arena Net 2009
16 ■	(16)	Duke Nukem Forever Ego-Shooter	3D Realms Winter 2666
17 ▲	(26)	Arma 2 Mehrspieler-Shooter	Bohemia Interactive 2009
18 ▼	(11)	Half-Life 2: Episode Three Ego-Shooter	Valve Software Unbekannt
19 ▼	(18)	Battlefield: Heroes Mehrspieler-Shooter	Dice 2. Quartal 2009
20 ▲	(30)	Street Fighter 4 Beat 'em Up	Capcom 2. Quartal 2009
21 ▲	(NEU)	GTA 4: The Lost and Damned Action	Rockstar Unbekannt
22 ▲	(NEU)	Divinity 2: Ego Draconis Rollenspiel	Larian Studios 2. Quartal 2009
23 ▲	(25)	Aliens: Colonial Marines Ego-Shooter	Gearbox Software 2009
24 ▲	(31)	Overlord 2 Action-Adventure	Triumph Studios 2009
25 ▼	(21)	Wolfenstein Ego-Shooter	Raven Software Unbekannt
26 ▼	(24)	Beyond Good & Evil 2 Action-Adventure	Ubisoft Unbekannt
27 ▼	(19)	Stargate Worlds Online-Rollenspiel	Cheyenne Mountain Entertainment 2009
28 ▼	(22)	Doom 4 Ego-Shooter	id Software Unbekannt
29 ■	(29)	Battleforge Echtzeitstrategie	Phenomic 26. März 2009
30 ▲	(39)	Demigod Strategie	Gas Powered Games April 2009
31 ▼	(27)	Postal 3: Catharsis Action	Running With Scissors 2009
32 ▼	(28)	Two Worlds: The Temptation Rollenspiel	Reality Pump Studios Unbekannt
33 ▲	(35)	Batman: Arkham Asylum Action	Rocksteady 2009
34 ▲	(NEU)	Call of Juarez 2: Bound in Blood Ego-Shooter	Techland 2. Quartal 2009
35 ▼	(32)	Metro 2033: The Last Refuge Ego-Shooter	4A-Games Ende 2009
36 ▲	(NEU)	Terminator: Die Erlösung Action	Grin Mai 2009
37 ▼	(36)	Dark Void Action	Capcom 2009
38 ▼	(34)	Parabellum Mehrspieler-Shooter	Acony 2. Quartal 2009
39 ▲	(40)	Borderlands Action	Gearbox Software Ende 2009
40 ▼	(38)	Champions Online Online-Rollenspiel	Cryptic Studios 2009

leserbriefe@pcaction.de

Die Jugend von heute ...

In den letzten tausend Jahren hat sich wohl jede Generation über die nachfolgende beschwert. Wegen Gewalt, Pornos und Spielen stehen wir aber wirklich am Abgrund!

Brav, gut erzogen, gebildet, keusch und bescheiden – all das ist die Jugend von heute nicht, will man den Reden unserer politischen Führung Glauben schenken. Schuld daran seien Medien wie Computerspiele und das Internet, die den Nachwuchs von Musterschülern zu pornosüchtigen, gewaltverherrlichenden Sozialkrüppeln mutieren lassen. Aber steht es wirklich schon so schlimm um die nachfolgende Generation? Kurz gesagt: Ja. Zumindest wenn es nach aktuellen Studien geht. Stichwort Pornos. Jeder von uns kennt sie. Viele von uns mögen sie. Und das tut auch niemandem weh (abgesehen von den Darstellerinnen, die sich unfassbar große Dinge in Körperöffnungen stecken, die von der Natur eigentlich nicht für so was vorgesehen sind. Aber das ist eine andere Geschichte ...). Problematisch wird die Sache erst, wenn Kopulationsfilmchen eine aufklärende Rolle übernehmen – und das tun sie mittlerweile. Mussten wir seinerzeit den weiblichen Körper noch mühsam auf eigene Faust (huch, wie passend!) erkunden, fühlen sich die Buben im dritten Jahrtausend von Pornografie ausreichend auf den Geschlechtsakt im echten Leben vorbereitet. So glauben laut US-Forschern rund zwei Drittel der amerikanischen Teenager, dass sie als krönenden Abschluss nach dem Verkehr der Sexualpartnerin ins Gesicht ejakulieren müssen. Müssen. Generell ist ja nichts dagegen einzuwenden, ganz im Gegenteil. Nur: Verfechter dieser Praktik könnten eventuell Probleme haben, Nachwuchs zu zeugen. Sterben wir also aus? Gut möglich! Doch es geht noch schlimmer. So hört man immer wieder von am Boden zerstörten jungen Männern, deren glückliche Beziehungen mit dem ersten Mal ein jähes Ende finden. Woher sollen diese armen Seelen auch wissen, dass eine Frau beim Oralverkehr ab und zu Luft holen muss und nur im seltensten Fall begeistert schreit, wenn sie als „dreckige Hure" bezeichnet wird? Dem Nachwuchs selbst die Schuld daran zu geben, ist allerdings ein Fehler. Denn die nächste Studie besagt interessanterweise, dass die Hälfte der jugendlichen Pornofans total unabsichtlich auf diese verwerflichen Internetseiten stößt, zum Beispiel bei den Hausaufgaben. Nachvollziehbar, schließlich kann es leicht passieren, dass einem bei den Vorbereitungen zum Physik-Referat ein „Double Penetration" oder „Deep Throat" in die Google-Suchleiste rutscht. Davor ist keiner von uns gefeit! Wie dem auch sei, das Problem ist bekannt: Moderne Medien zeichnen ganz einfach ein völlig falsches Bild der Realität. Und damit wären wir auch schon beim nächsten Thema: Zensur. Grünes Blut, verschwindende Leichen, geschnittene Spielinhalte – all das kennen deutsche Zocker allzu gut. Bedacht hat dabei jedoch niemand, dass auch diese verfälschte Darstellung von Gewalt gravierende Auswirkungen auf das echte Leben hat. Die bemitleidenswerten Burschen, die mit der abgesägten Schrotflinte ins Lehrerzimmer marschieren, sind komplett überfordert, wenn Gehirnmasse an die Wand spritzt (und länger als ein paar Sekunden kleben bleibt). Damit kann doch verdammt noch mal keiner rechnen! Eben. Wahrscheinlich hat sich Robert Steinhäuser nur aufgrund der drohenden Reinigungskosten den Schädel von den Schultern geblasen. Egal, wir werden sowieso alle sterben.

Habe die Ehre,

Ihr Michael Grill





Montage: Sebastian Bienert



Und das geschah vergangenen Monat ...

VORSTELLUNGSCRAFT #1

Als ich in der aktuellen Ausgabe der PC ACTION stöberte, fiel mir auf Seite 18 ein vorgestelltes Spiel auf: Vorstellungscraft. Ein Game ohne Inhalt, in dem man sich alles selbst ausdenken kann? Eine simple, aber auch wohl durchdachte Idee! Ich beschloss also, es mir zuzulegen, und war drauf und dran, eine Bestellung abzugeben, als mich in einem lokalen Supermarkt der Blitz traf. BETRUG!!! Denn dort gab es besagtes Spiel für einen Bruchteil des Preises in 50er-Spindeln! Ich bitte um Stellungnahme zu diesem schrecklichen Vorfall.

Maximilian Titze

Vorsicht, das sind billige, russische Raubkopien (ohne Handbuch)! Finger weg!

VORSTELLUNGSCRAFT #2

Hi, ich bin treuer PC ACTION-Leser und möchte gerne Vorstellungscraft aus der Ausgabe 4/2009 bestellen – außer es ist eine Verarsche, was ich schwer bezweifele. Kann leider nicht jede Ausgabe kaufen, weil ich für eine neue Grafikkarte spare, damit ich Oblivion und CoH spielen kann.

Unbekannt

Du kannst dir nicht jede Ausgabe leisten, bestellst dir aber für 40 Tacken einen leeren DVD-Rohling? Clever.

BRÜSTE AUSTREIBEN

Dieser dümmlich-pubertäre Tittenkomplex vom Grill nervt einfach nur noch! [...] Ihr habt euch euren Lesern gebeugt und auch „ernste" Bildunterschriften hinzugefügt – jetzt beugt euch bitte wieder euren Lesern und prügelt dem Grill diesen Gag aus dem Leib!

Andreas Hecka

Du bist der erste, der sich über zu viele Titten im Heft beschwert.

PS: Michi lässt dich schön grüßen.



»Manche Kinder hängen etwas länger an der Brust!«

DAS WAR JA KLAR

hallo ich würde gerne mein abo kündigen! wo kann ich das machen!

p.s: ihr seit zwar klasse aber ich denke mein geld kann ich woanders besser investieren als an einem haufen diletantischer vollidioten wie ihr!

p.s2.: ich habe keinen wert auf rechtschriebung gelegt...also kommt mir nich blöd!

Lucas Bodensdorfer

Das zweite Postskriptum hättest du dir sparen können, Lucas. Der dort näher ausgeführte Umstand war uns an dieser Stelle längst bewusst.

VERBESSERUNGSVORSCHLAG

Hallo PC ACTION-Team, ich hätte eine Idee, wie ihr euer Heft verbessern könntet, und zwar indem [mehrere Seiten überdurchschnittlich uninteressantes Blabla] ...

Sebastian Wappler

Wir hätten auch eine Idee, aber wir dürfen den Russen nicht einfach killen.

FISCHFETT

Moin, ich lese euer Heft schon eine Weile und muss sagen, dass ich bisher wenig gelesen habe, was auch nur ansatzweise so lustig und genial war. Mag daran liegen, dass ich sonst nur lese, was meine Gildenfreunde (andere habe ich nicht) mir so schreiben. Ich hätte da auch nur eine einzige Frage: Ist Herr Fischer wirklich so dick?

Philipp

VORSICHT
BISSIGER
REDAKTEUR

Lass es uns mal so formulieren: Würde man Herrn Fischer ins All schießen, würde der Mond sofort seine gewohnte Umlaufbahn verlassen und nicht mehr die Erde, sondern unseren vollschlanken Wonneproppen umkreisen.

BOLL-WERK

Hallo ihr! Bei euren Filmkritiken schreibt ihr bei Alone in the Dark 2, dass Uwe Boll auch als Produzent nur Mist fabriziert. Aber ihr habt seine Filme Postal (9/100) und Seed (8/10) sehr gut bewertet. Zudem erinnere ich mich, Artikel gelesen zu haben, wo ihr geschrieben habt, dass ihr Uwe Boll cool findet und ihr mit ihm sympathisiert. Widerspricht sich das nicht?

Philipp Barfknecht

Also eigentlich ist eine Wertung von 9/100 ja gar nicht sooooo gut. Aber mal abgesehen davon: Wir finden deinen Namen witzig; wusstest du, dass „Barf" das englische Wort für Erbrochenes ist? „Kotzknecht" ... lustig.

PRAKTISCH UNBRAUCHBAR

Hallo Herr Frank ich heiße Marco Ziegler und bin 15 Jahre alt. Da ich gerne Zeitschriften Redakteur werden möchte wollte ich mich bei ihnen für ein zwei wöchiges Praktikum während den Sommerferien bewerben. Ich würde mich freuen eine positive Nachricht von ihnen zu erhalten.

Marco Ziegler

Danke für Ihre Bewerbung, Herr Ziegler, rufen Sie uns nicht an, wir rufen Sie an!

PAPST KOCHT FÜR DIE PCA?

Also, liebes „neues" PC ACTION-Team! Seit 2005 (damals im November war ich Zockerweibchen ... ja, das war schön) kauf ich eure Zeitschrift, hab mir bescheuerterweise sogar PC ACTION kocht Vol. 1 und 2 gekauft [...] Wann gibt es wieder PC ACTION kocht oder Ähnliches? Hilfe, ich trink doch so gern die wichtigste Zutat. Geht sicherlich vielen so (zu 85 % männliche Leser halt). Und kann nicht kochen. Somit bin ich an und für sich der Fleisch gewordene Mann. Ich zocke 17 Stunden am Stück, liebe Gewalt und Bier und Essen, wo auch was danebengeht. [...]

Madeleine Papst

Du magst Bier und kannst nicht kochen? Wenn du jetzt auch noch hässlich und unlustig bist, erfüllst du alle Voraussetzungen, um für uns als „PC ACTION kocht"-Köchin zu arbeiten. Wann willst du anfangen?

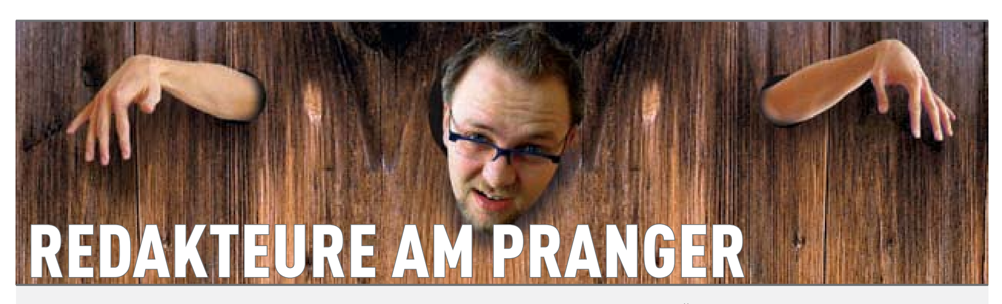
DOMINA LUDENS
DAS ZOCKERWEIBCHEN

In Zusammenarbeit mit den Machern der Internetseite www.zockerweibchen.de stellen wir Ihnen jeden Monat eine „Domina Ludens" aus der stetig wachsenden Menge der Zockerweibchen vor.



NAME: Tanja
BERUF: Elektronikerin für Geräte und Systeme
ALTER: 18
NICK: BloodGirl
E-MAIL: tanjaschenker@web.de
HOMEPAGE: www.radolfs-zelle.de
LIEBLINGSGENRE: Rock
LIEBLINGSSPIELE:
Runes of Magic, *Guild Wars* und ab und an mal einen Ego-Shooter
SEIT WANN ICH SPIELE:
2001/2002 (natürlich angefangen mit *Counter-Strike*)
STATEMENT:
Männer, seht es ein, ihr seid nicht allein in der Zockerwelt und nicht alle Zockerweibchen sind fett! Frauen an die Macht!!!
ANM. D. RED.:
Elektronikerin für Geräte und Systeme? Wie passend, komm doch mal bei uns in der Redaktion vorbei, Herr Fischer hat schon seit Jahren Probleme mit einem Kurzen. Wahrscheinlich wirst du ihm zwar nicht dauerhaft helfen können, wenn du aber in dieser Kluft hier auftauchst, sollte der Kurze zumindest zeitweise verschwinden. Also verschwinden im Sinne von aufstehen, also ... ach, lassen wir das.

Sie sind oder kennen eine attraktive Frau, die leidenschaftlich am PC spielt? Schreiben Sie uns! Einfach Steckbriefdaten in eine E-Mail tippen, eine VIRENFREIE Bilddatei anhängen und ab mit der Bewerbung an zockerweibchen@pcaction.de.
Briefe mit der gelben Schneckenpost bitte mit Foto an die Redaktionsadresse im Impressum.



REDAKTEURE AM PRANGER

„Moin, moin, ihr Spadamacken, ich hab da mal was: Jürgen Krauß meinte in der Ausgabe 04/09 auf Seite 39 im Vorschaukasten zu Der Pate 2, das Spiel würde am „Electronic Arts“ erscheinen. Puh ... Dachte es, schon es erscheint im „Ubisoft“. Muahahah, versteht ihr? Ubisoft, Electronic Arts = Datum. Na? Äh ... Ja, wie auch immer: AN DEN PRANGER MIT IHM!“

Timm Herb

Dein Wunsch ist uns Befehl, Timm. Auch wenn wir deinen Witz nicht wirklich gerafft haben: Ein Komma ist doch kein Rechenoperator, und selbst wenn wir uns stattdessen ein Plus denken würden, so käme bei der Addition von Ubisoft und Electronic Arts keineswegs Datum heraus, sondern vielleicht höchstens „Ubitronic Softarts“ oder so etwas in der Art. Wie auch immer, falsch ist falsch, der **Krauß** ist dämlich und deshalb gehört er bestraft: Weil Datum aus dem Lateinischen kommt und eigentlich „Gegebenes“ bedeutet, gaben wir dem Knaben reichlich: Schläge, Peitschenhiebe und Sporen zum Aufwärmen, ein bisschen heißes Wachs als Zwischenmahlzeit und zu guter Letzt eine ordentliche Portion Liebe. Der Zuchtbulle, den wir dafür engagiert haben, hat sich darüber tierisch gefreut – Herr Krauß nicht so sehr. Kurzzeitig hatten wir sogar mal Mitleid mit dem Gepeinigten, allerdings nur, bis wir von Leser Heinz Trochold erfuhren, dass der unfähige Tippknecht auch in der *The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena*-Vorschau ein Datum versemmelt hat. Dort behauptet er, dass der Animationsfilm *Krieger der Finsternis* im Jahr 2000 erschienen sei. Immerhin ist er nicht angeblich im Jahr Atari erscheinen, was die Angabe dennoch keinen Deut richtiger macht. Korrekt wäre das Jahr 2004 gewesen. Tja, knapp vorbei, Herr Krauß, da lassen wir unseren kontaktfreudigen Bullen nach einer kurzen Pause doch glatt noch mal eine Extrarunde drehen.

Auch bemerkt von: Martin Schmidt, Tobias Rusch

UND DIE SIND AUCH DOOF!

MITARBEITER	VERGEHEN	ANTRAGSTELLER
Stefan Weiß	Chef vom Dienst Stefan Weiß mutete unseren Lesern doch tatsächlich zu, Artikel, die laut Inhaltsverzeichnis auf Seite 94 zu finden sein sollten, auf nebenstehender Seite 95 selbst zu suchen. „Das sollte doch auf einer Doppelseite nicht so schwer sein!“, versuchte sich der Übeltäter hinterher zu rechtfertigen. Dabei vergaß er aber, dass unsere Leser die Artikel meist nicht einmal finden, wenn sie mit korrekten Seitenzahlen im Inhaltsverzeichnis angegeben sind. Zur Strafe schickten wir ihn in einem Postpaket nach Hause ... oder irgendwo anders hin, mit der Postleitzahl nahmen wir es in diesem Fall nicht so genau.	Marion Schiener
Ralph Wollner	Ralph Wollner, selbst ernannter Möchtegernmusikkenner und freischaffender Fehlerteufel, brachte doch tatsächlich ein „m“ zu viel auf der Extra-Seite Musik unter. Dort wurde dann aus „Amon Amarth“ fälschlicherweise „Ammon Amarth“, was Leser Franz Strunz mit der Aufforderung quittierte, Herrn Wollner umgehend vor den Internationalen Gerichtshof in Den Haag zu zerren. Wir waren auch schon auf dem Weg dorthin, trauten uns dann aber nicht mit dem langhaarigen Bombenleger im Kofferraum über die Grenze. Also banden wir ihn an der nächstbesten Raststelle an einen Baum und fuhren wieder nach Hause.	Franz Strunz
Michael Grill	Michael Grill erfand auf den News-Seiten der letzten Ausgabe für das *Fallout 3*-Add-on *Operation Anchorage* das Genre „Anlauf“. *Fallout 3* bleibt aber natürlich auch nach Installation der Erweiterung ein Rollenspiel. Zur Strafe streichelten wir ihm die Klöten mit einem Baseballschläger ... mit Anlauf.	Lukasz Ciszewski
Christian Schlütter	Christian Schlütter behauptete in einer Bildunterzeile zu *Tom Clancy's Endwar* doch tatsächlich, dass die Bilder aus der Version für den „hemischen Rechner“ stammten. Weil diese Form des Rechenknechts natürlich weder existiert noch jemals existiert hat, geben wir dem ausgeborgten Schreibsklaven derzeit Nachhilfe in Computergeschichte. Zur Einstimmung ersetzten wir seinen Arbeitsrechner durch einen C64. Solange er nun versucht, darauf *Endwar* zu installieren, kann er uns wenigstens nicht mit unqualifizierten Texten auf den Keks gehen.	Martin Schmidt
Wolfgang Fischer	Wolfgang Fischer hat dicke Finger, was in Deutschland zwar immer noch nicht als Behinderung gilt, die Tippfähigkeit betroffener Personen aber teilweise sehr stark einschränkt. Natürlich können wir das nicht als Ausrede gelten lassen, wenn unser Wonneproppen auf den Konsolenseiten *Killzone 2* als geschnitten und *Skate 2* als ungeschnitten bezeichnet, wo es doch genau andersherum richtig gewesen wäre. Wir erklärten ihm den Unterschied zwischen geschnitten und ungeschnitten, indem wir ihn bei einem jüdischen Rabbi zur Zirkumzision anmeldeten. Er gelobte umgehend Besserung und möchte an dieser Stelle seinen neuen Freund Jehova grüßen.	Dave

LOBGESANG #1

Hallo PC ACTION, ihr seid fett, hässlich, dumm und schwul!!!!!!!!!!!!

Jens Bister

Hallo Jens. Danke, aber das wussten wir schon. Kein Grund also, die 20 Kilobyte Speicherplatz in unserem Posteingang zu verschwenden.

PUNKB ... ÄH, WAS?

ich hab ein Probelm mit PunkBuster. Man hat meien acount gebant auf Grund einens Tools Namens: MD5Tool Mismatch: OSRLOADER.exe (len=2048). Das ich weder benutzt habe noch kenne. Auf anfrage bei EA, hat man mich auf PunkBuser verwiesen. Die haben mir aber auch nicht weiter geholfen. Vieleicht kannst du mir helfen!? Ich sende dir die Adresse marüber dan kannst du dir das vieleicht man an gucken!

Marc Walter

Hey Marc! Wir haben mit unseren Kumpels bei Punkbuster gesprochen. Keine Sorge, du bist kein Cheater. Die haben dich nur gebanned, weil du ein Idiot bist.

DIE HAUEN NICHT!

Ich hab da mal eine Frage zu dem Programm, das ihr nutzt, um eure Videos für die DVD aufzunehmen!!! Ihr wisst schon, das, um die Spiele zu Videos zu machen. ARGH, ihr wisst, was ich mein ... Könnt ihr mir sagen, wie das heißt? Ich will Videos von meinen Games auf Youtube stellen und ich hab mich wund gedownloadet, aber keins der kostenlosen Dinger haut hin! [...]

Roman Conrad

Die hauen nicht hin? Diese pazifistischen Stücke Software! Versuch's mal mit Pöbeln, Stänkern oder Rempeln, das klappt in der Disko bei uns immer ganz gut.

MECKER AUS DEM OSTEN

Könntet ihr bitte, bitte, bitte in eurer nächsten Ausgabe eine Aktion starten, in der ihr dazu aufruft, dass mein Wohnort „Ottstedt am Berge“ DSL-Leitungen bekommt. Nur weil ich im Osten lebe, heißt das doch nicht, dass ich so benachteiligt leben muss.

Sebastian Hage

Nein, ihr Ossis seid doch nicht benachteiligt! Das mit der Mauer war ja damals nur ein Gag. Und dass ihr unsere Sprache nicht richtig beherrscht, legt euch sicher auch niemand als Nachteil aus.

KARTEN-PARTY

Hallo PC ACTION-Team, ich habe eine Frage zu Far Cry 2. Wie kann man sich da seine eigenen Karten bauen? Bitte erklären Sie es mir.

Felix Oeser

Organisier dir etwas Karten-Baumaterial und stell eine Handvoll Karten-Bauarbeiter ein, die gut mit Karten-Baumaschinen umgehen können. Eine wichtige Rolle spielt auch die Karten-Baugenehmigung. Hast du überhaupt ein Karten-Baugrundstück?

CHARS, SCRIPTING, WTF?

Hallo, liebes PC ACTION-Team! Ich finde euer Magazin echt klasse und dachte mir, ihr könnt mir vielleicht bei einem Problem helfen. Ich versuche zurzeit, Char Modding oder Chars zu scripten. Da ich (und das geb ich ehrlich zu) keine Ahnung hab, was ich eigentlich machen muss, wollte ich euch um Hilfe fragen, liebes PCA-Team. Was genau brauch ich für Programme, was für Computersprachen und wie kann ich vorhandene Chars verändern? Würde mir wirklich sehr helfen.

Maik Burkhardt

Deine E-Mail lässt drei Auslegungen zu:

1) Du beziehst dich mit dem Wörtchen „Chars" auf Charaktere aus irgendeinem Computerspiel. Abgesehen davon, dass nirgends das Spiel, um das es eventuell gehen könnte, auftaucht, wissen wir aber in diesem Fall nicht genau, was du daran „modden" oder „scripten" willst. „Modden" können wir uns noch mit „modifizieren", also dem Festlegen irgendwelcher Charaktereinstellungen erklären, „scripten" wäre eher so etwas wie Programmroutinen, also bestimmte Aktionen oder Ähnliches, dafür zu entwerfen.

Oder 2) Mit „Chars" meinst du Character, auf gut Deutsch also Buchstaben. „Modden" würde in diesem Zusammenhang bedeuten, dass du die Buchstaben eines Zeichensatzes in irgendeiner Form verändern möchtest. Auch hier können wir nur spekulieren, was „scripten" bedeuten soll. Möchtest du mit den Buchstaben vielleicht einfach nur einen Text schreiben?

Oder 3) „Char" hat noch einige weitere, im Bezug auf deine Mail aber vielleicht etwas skurrile Bedeutungen – so zum Beispiel „Tee", „Holzkohle", „Putzfrau" oder „Arbeit im Haushalt" (Quelle: http://dict.leo.org). Was du in diesem Falle meinen könntest? Keine Ahnung.

Langer Rede kurzer Sinn: Wir haben keinen blassen Schimmer und es interessiert uns auch nicht.

ROME-ANTIK

Servus, mich würde mal interessieren, warum Herr Christian Schlütter beim Test von Grand Ages: Rome das Spiel in der PC Games mit 80 % und in der PC ACTION mit 78-% bewertet hat ? […]

Martin

Da kann es nur zwei Gründe dafür geben: Entweder haben die beiden Hefte völlig andere Wertungsgrundlagen und -richtlinien oder Herr Schlütter ist doof. Vermutlich treffen beide zu.

LOBGESANG #2

Hier einfach mal ein kleines Lob (vielleicht motiviert euch das ja auch ein bisschen, ihr könnt mir dann im Heft dafür danken). Euer Heft ist wirklich unglaublich geil!!!! Die richtige Portion Seriosität, gemischt mit herrlich schwarzem Humor und beißender Ironie. Das ist das perfekte Heft, dagegen ist die PC Games echt ein Dreck (ich entschuldige mich beim gesamten PC-Games-Team für diese Bemerkung, aber na ja, stimmt halt). Ich hoffe wirklich, ihr macht noch ein paar Jährchen so weiter, denn wenn die PC ACTION verschwinden würde, wäre die Welt ärmer. […]

Mirko Tiki

Wie man's nimmt. Einige wären auch ärmer, wenn wir weitermachen. 5,50 Euro pro Ausgabe, um genau zu sein.

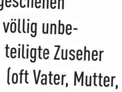
ALLES FÜR DEN LESER!

Ist ja nicht so, dass wir unsere Leser nur veräppeln und deren Vorschläge für unwürdig erachten. Hier und da nehmen wir uns vor allem Lob, ab und an aber auch mal Kritik oder Verbesserungsvorschläge zu Herzen und machen was draus. Nachdem wir den Vorschlag von Leser „Supercato" ausprobiert haben, überlegen wir uns das vielleicht noch mal. Wie dem auch sei, besagter, feige seinen echten Namen verschweigender Leser schickte uns eine Spielidee, die wir seinem Wunsch entsprechend einmal ganz genau unter die Lupe nahmen und letztendlich sogar einem gründlichen Test unterzogen. Aber lesen Sie selbst ...

Das ist ja zum Kotzen!



Nachdem eure Heft-DVD-Spiele immer mehr das Valium ersetzen, hier eine Beta zu einem echten Action-Kracher-Add-on, welches auch OHNE PC gespielt werden kann und JEDEM Spiel den fehlenden Kick gibt. Nehmt einen etwa 1 Kubikzentimeter (Anfänger) bis etwa 20 Kubikzentimeter (Deathmatch-Profi) großen Speckwürfel, den ihr an einem reißfesten, etwa 1 Meter langen Bindfaden befestigt. Schluckt nun den Speckwürfel so, dass – je nach Körpergröße des Spielers – noch ungefähr 40 bis 50 cm Schnur zum Mundwinkel herausragen. Nun – und darauf kommt's besonders an – zieht ihn LANGSAM wieder rauf, OHNE euch dabei anzukotzen. Das klingt einfach, ist aber mehr als knifflig. Besonderen Spielspaß garantiert ein Partner, welcher die Rolle des Heraufziehers übernimmt. Ihr könnt euch auch – falls vorhanden – vom Lebensgefährten oder von wildfremden Personen nach dem Schlucken fesseln lassen. HUI, da geht die Post aber ab!



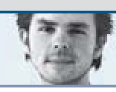
Wenn ihr Glück habt, verhaken sich nebenbei leckere Lebensmittelreste oder es beißt gar ein seltener Arschwurm an. Das gibt Extra-Boni. Egal ob ihr den Würfel selbst heraufzieht oder euch von jemandem das Heraufziehen abnehmen lasst: Action PUR und Spielspaß ist GARANTIERT! Besonders hervorheben möchte ich eine Neuerung, welche in dieser Form einzigartig ist: In absolut KEINEM anderen Spiel hat der am Spielgeschehen völlig unbeteiligte Zuseher (oft Vater, Mutter, Schwester) mehr Einblick ins aktive Spielgeschehen. Der Multiplayer-Modus ist echt eine 96er-Bewertung wert und dabei ganz einfach: Schluckt alle gleichzeitig und verknotet die Fäden, welche aus euren Mündern ragen. Anschließend könnt ihr durch Wegsprinten, Treten, Schießen et cetera ganz toll das Spielziel erreichen.

Gewinner ist natürlich derjenige, welcher den Würfel als Letzter noch im Magen behält. Doch Vorsicht ist geboten: Mancher Spieler wusste nach dem Schlucken des Speckwürfels nicht mehr, ob er den aus dem Mund ragenden Bindfaden nicht doch besser hätte mitschlucken sollen, weil ihm das langsame Heraufziehen völlig neue Dimensionen des WÜRG-Gefühls eröffnete. Hier gilt: Immer heraufziehen, weil eine natürliche Ausscheidung oft eklig lange dauert. Da ich Vegetarier bin, kann ich das Spiel leider nicht selbst ausprobieren. Schickt mir doch bitte euer Testurteil und insbesonders eure praktische Erfahrung damit.

Viel Spaß beim Spiel,
Supercato



MICHAEL GRILL



Ich bin ganz hin und weg. *Speckangeln* ist für mich ganz klar DIE Spiele-Innovation des Jahres. Ob alleine, mit der Freundin, im Büro – Spielspaß ist garantiert! Mann, was habe ich gelacht. Zumindest bis zu dem Zeitpunkt, als ich angekotzt wurde. Danach flachte die Spielspaßkurve doch deutlich ab. Nichtsdestotrotz kann ich *Speckangeln* jedem mutigen Partygänger empfehlen, der offen für neue, etwas andere Spielansätze ist. Droht Ihre persönliche Fete einzuschlafen, sind drei bis vier brechende Männer wohl das beste Rezept für mehr Pep und Action. Daumen hoch, neben *Left 4 Dead* mein persönlicher Geheimfavorit.

JÜRGEN KRAUSS



Wieder ein Beispiel dafür, dass eine solide Spielidee noch lange kein gutes Spiel macht. Die Grafik ist zum Kotzen, vor allem der mit Essensresten eingedeckte Ösi treibt einem die Tränen in die Augen. Die Steuerung ist ziemlich hart, allerdings beglückt uns das Spiel (besonders im Mehrspielerteil) mit einem hervorragenden Treffer-Feedback. Sie merken sofort, wenn Sie jemand anrempelt, und auch wenn Sie Ihrerseits einen Schlag ins Ziel bringen, erhalten Sie umgehend Rückmeldung. Wem der Schwierigkeitsgrad zu leicht erscheint, der sollte vorher beim Inder speisen, dann erst darf man auch die ordentlichen Feuereffekte bestaunen.

Speckangeln: Das Spiel



PREIS	€ 1,23
TERMIN	Jederzeit
GENRE	Survival-Horror
ENTWICKLER	Rügenwalder
VERTRIEB	Edeka
SPRACHE/TEXT	Nur gutturale Laute
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Oh ja!

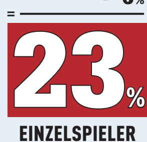
MINDESTENS
0,8 Liter Mageninhalt, 1 Würfel Speck, 60 Zentimeter Schnur, Überwindung

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Reichlich! Profi-Tipp: Tragen Sie abwaschbare Kleidung und halten Sie einen Schrubber bereit.

PREIS/LEISTUNG	99%
GRAFIK	-4%
SOUND	66%
STEUERUNG	82%
MEHRSPIELER	24%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Das Spiel stinkt	-33%
Kein Ranglistensystem	-18%
Galle brennt in den Augen	-11%
Fischer cheatet	- 9%
Für jede Partie braucht man neue Speckwürfel	- 6%
=	

UNGENÜGEND
Wer sich das freiwillig antut, frisst auch kleine Kinder ... und Speckwürfel.



23%
EINZELSPIELER



Ohne Umschweife: Seite 44, mittlerer Abschnitt; „Blablabla, welche allesamt einen tödlichen Parasiten in sich tragen. Dieser sich unkontrolliert ausbreitende Virus blablabla" Was ist es denn jetzt? Ein Parasit oder ein Virus?

Schöne Grüße aus dem noch immer betrunkenen Aachen.

PS: Ich vermisse 2-3 Paare Titten im Heft.

Oliver Luckner

Mit Umschweifen: Ja ja, Olli, vielleicht solltest du lieber ein bisschen weniger trinken und mehr Wikipedia lesen. Oder im Biologie-Unterricht besser aufpassen. Oder jemanden fragen, der sich damit auskennt. Dann wüsstest du nämlich, dass Viren durchaus Parasiten sind. Oder wie Wikipedia es formuliert: „**Viren** (Singular: das Virus, außerhalb der Fachsprache auch der Virus; Plural: Viren; von lat. virus, -i, n. „Gift, Saft, Schleim") **sind** intrazelluläre, selbst aber nichtzelluläre **Parasiten** in Zellen von Lebewesen." Und noch mal in Kurzform und ganz laut, dass da auch keine Missverständnisse auftreten:

VIREN SIND PARASITEN!

Aber weil wir ja so furchtbar nette Kerle sind, vergeben wir dir deine Unwissenheit – ja, extra für dich drucken wir sogar ein Paar besonders hübsche weibliche sekundäre Geschlechtsmerkmale ab. Ist zwar nur ein Paar, daraus könnte man aber locker auch zwei bis drei Paar machen. Viel Spaß damit!


Foto: actionpress

»„Vielleicht hätte ich meine Puppe nicht mit dem Kompressor aufpusten sollen ..."«

TITTENKOMPLEX

Na, ihr Pappnasen, ich nehm mir jetzt mal die Zeit, um einiges anzumerken! In eurer letzten Ausgabe gibt es so manches, was mir ein bisschen Angst bereitet ... Vor allem das „Allerletzte": Euer degenerierter, sich beim Flachköpper den Arsch prellender Kollege Krauß hat ja echt einen Kurzen! Schaut man sich das Bild bei Platz 3 an, muss man fast schon vor Mitleid weinen! Aber halt nur FAST! Ist ja kein Wunder, dass er nur die Kerle abkriegt, die euer Quoten-Ösi Grill vorher hatte. Immerhin können die ihn ja verwöhnen und er muss sich nicht mit seiner kleinen Nudel verausgaben (deswegen nimmt er auch nur den Finger beim „Dirty Sanchez", harr harr)! [...] Ach, zum Schluss möchte ich noch sagen: Packt wieder mehr Brüste (und ich meine weibliche Brüste) ins Heft, aber bitte nicht so wie auf den Leserbriefseiten! [...]

Patrick Schülke

Brüste ins Heft zu packen haben wir versucht, war aber 'ne Mordssauerei, du musst wohl doch mit Bildern von Brüsten vorlieb nehmen. Bildern von großen Brüsten. Großen Bildern von großen Brüsten!

SPARFUCHS

Ich brauche für meinen Rechner die Standardprogramme wie Word, Excel, Powerpoint. Ich habe Windows Vista und hab schon geschaut, aber da kosten die Service-Packs ab € 64,95! Gibt's die paar Standardprogramme vielleicht auch noch etwas günstiger zu kaufen? Außerdem suche ich ein richtig gutes Bearbeitungsprogramm für Fotos bzw. (eventuell auch) Videos (ich bräuchte es eher für Fotos). Ich meine nicht so was wie Microsoft Picture It, sondern etwas, womit ich weitaus mehr machen kann.

Felix Breitfeld

Na klar, Felix, sollen wir dir noch ein persönliches Horoskop mitschicken? Oder deine Steuererklärung machen? Wenn noch Zeit ist, mähen wir auch gerne deinen Rasen und bringen deinen Müll raus. Am besten, wir nehmen ein paar Monate Urlaub und programmieren dir ein Bildbearbeitungsprogramm nach genau deinen Vorstellungen. Na, wie wäre das? Ups, jetzt haben wir's uns doch spontan anders überlegt. Pech für dich.

ZURÜCKHALTUNG

Hallo PC ACTION-Team, bisher habe ich mich immer zurückgehalten [...]

Daniel Kniesche

Ach ja, die guten, alten Zeiten ...

BLUD IRGENTWO EINSTELEN?

Ich hab ma noch ne frage auf den Bildern im Heft und in dem Videos auf You Tube ist das Blud in Left 4 Dead Rot aber in meinem Left 4 Dead auf der X Box 360 ist das Blud grün. Deswegen wollte ich ma fragen ob man das irgentwo einstellen kann das das Blud Rot und nicht Grün ist? im Optionsmenü hab ich aber nicht gefunden, aber vielleicht hab ich es auch nur übersehen!

Luca Leppen

Wir haben auch mal eine Frage: In allen anderen Mails ist (zumindest ansatzweise) eine Rechtschreibung, in deiner aber nicht. Wir haben die entsprechende Einstellung im Optionsmenü unseres E-Mail-Programms nicht gefunden, kann man die irgendwo aktivieren?

ZONK

Ich werde jetzt mal so richtig klugscheißen: In der Ausgabe 4/2009 hat Jürgen Krauß in der Vorschau zu Assault on Dark Athena einen kleinen Fehler gemacht. Er behauptet fälschlicherweise, dass nichts kälter als -273,15° C sein kann. Das ist fast richtig. Der absolute Nullpunkt von 0 Kelvin sind aber -273,16° C. Der Triplepunkt von Wasser liegt bei -273,15° C und 0,06 bar. Das ist der Punkt, wo Wasser in allen drei Aggregatzuständen vorkommen kann. Als Strafe schlage ich Folgendes vor: Er muss eines seiner liebsten Sammlerstücke zu Gothic an mich abtreten!

Frank Nahrgang

Kennst du den Zonk, Frank? Da kann man alles richtig machen und steht trotzdem am Ende mit leeren Händen da. Zwar hast du mit dem wissenschaftlichen Quatsch tatsächlich Recht, des Kraußens *Gothic*-Sammlung umfasst aber – und das ist echt Pech für dich – nichts.

BRIEF KASTEN

Loben Sie uns! Üben Sie Kritik! Schicken Sie Anregungen! Und Pranger-Anträge, wenn einer unserer Hirnvakuum-Redakteure mal wieder was falsch gemacht hat! Beleidigen, drohen und beschimpfen Sie uns!*
Wir beantworten möglichst viele Zuschriften seriös per E-Mail. Wir haben Sie nämlich lieb! Wenn wir Sie IM Heft durch den Kakao ziehen, ist das eine ganz andere Sache.
Los jetzt! Ab die Post!

An leserbriefe@pcaction.de oder

Computec Media AG
Redaktion PC ACTION/Leserbriefe
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Absender nicht vergessen. Ja?

* Sie dürfen uns sogar Tiernamen geben. Nerven Sie uns nur nicht, wenn ...

... Sie Fragen zum Abo haben, DENN: Dafür bezahlen wir eine zentrale Abo-Verwaltung (089/20959125; computec@csj.de).

... Sie Abonnent aus Österreich sind, DENN: Dafür gibt's eine spezielle Abo-Verwaltung (06246/882-882; bgenser@leserservice.at).

... die dem Heft beiliegende DVD Mucken macht, DENN: Dafür gibt es einen fluffigen Hinweis auf der Rückseite der DVD-Papphülle.

... Ihr Spiel nicht will, DENN: Unsere Kristallkugeln sind momentan in der Reinigung und wir können keine Ferndiagnosen stellen. Wenden Sie sich also bitte an den Hersteller.



Mit dem TMD (das Ding an der Hand, links im Bild) können Sie in *Singularity* sogar ganze Schiffe wieder flott machen.

>>Hau ab, Gollum, du siehst doch, ich habe deinen dämlichen Ring nicht!<<

SINGULARITY

Höchste Zeit!

Wir spielen gern herum. An uns, an willigen Frauen oder an Sachen, die Aufkleber mit „Nicht berühren!" tragen. Dank Activision spielen wir jetzt auch mit der Zeit.

„Zeit ist relativ", hat ein kluger Mensch einmal gesagt. Stimmt, nämlich relativ knapp. Nie hat man genug davon und meist läuft sie einem davon. Hätte Einstein (der kluge Mensch, den wir gerade erwähnten) in der virtuellen Realität von *Singularity* gelebt, er hätte seine gesamten Theorien über den Haufen werfen müssen. Schuld daran ist ein kleines, feines Gerät namens Time Manipulation Device (TMD), das sich Möchtegern-Zeitverschieber ganz einfach ans Handgelenk pappen. Wir haben bei Entwickler Raven vorbeigeschaut und dort einen ersten Eindruck gesammelt, wie diese fantastische Waffe genau funktionieren soll.

RUSSENRANDALE

Im Mittelpunkt des futuristischen Ego-Shooters steht Aufklärungspilot Nate Renko, in dessen Rolle Sie schlüpfen werden. Der soll im Jahre 2010 einen routinemäßigen Spionageflug über einer kleinen, russischen Insel absolvieren. Was dort unten vor sich geht, davon hat der Gute natürlich keine Ahnung. Wir dagegen schon: Denn in den 50er-Jahren der fiktiven Welt, mitten im Kalten Krieg, experimentierten russische Wissenschaftler dort mit allerlei Verbotenem herum. Im Mittelpunkt stand damals das sogenannte Element 99. Ein wahrhaft fantastisches Zeug, denn es gibt aufgenommene Energie in zehnfacher Menge wieder ab. „Klasse!", dachten sich die Russen und werkelten so lange herum, bis das Unvermeidliche passierte: Eine gewaltige Explosion verwüstete die Insel, tötete unzählige Menschen und bereitete damit allen Experimenten mit einem donnernden Schlag ein Ende. Klar, dass so etwas ziemlich peinlich ist; deshalb taten die Russen alles, um das Ereignis zu vertuschen. Blöd nur, dass

>>Kein Zugang ohne gültige Lochkarte.<<

Der Held des Spieles, Nate Renko, macht sich bereit, durch ein Portal in die Vergangenheit, ins Jahr 1950, zu schlüpfen.

>>Die Ärzte waren von der Aggressivität des Hodenkrebses überrascht.<<

Eine Horde der kleinen, außerweltlichen Phase Tick fällt einen Trupp der russischen Spezialeinheit an.

Zeitspielchen

Wir wollen auch einen TMD! Und dann treiben wir damit jede Menge Unfug:

PC ACTION besser machen



Früher, da hatte die PC ACTION noch dralle Damen auf dem Cover. Mit dem TMD würden wir diese goldene Ära kurzerhand zurückholen. Aber nicht wegen der dicken Tüten der Damen, nein! Wir schätzen ihren Spiele-Sachverstand.

Die Mauer wieder aufbauen



Hiermit wäre beiden Seiten geholfen. Die Ossis müssten sich nicht mehr unsere blöden Witze anhören, wir nicht mehr deren blöde Fressen anschauen. Deutschland würde jubeln, die Wirtschaft sich erholen. Wir werden Bundeskanzler!

Essen beschleunigen



Ein Traum unseres Chefs Wolfgang Fischer: Mit dem TMD würde eine Fünf-Minuten-Terrine nur noch eine Minute dauern! Und der Pizzabote wäre in wenigen Sekunden nach der Bestellung schon hier. Ein Fress-Paradies!

ausgerechnet der besagte Nate Renko mit seinem Flugzeug direkt über der Insel abgeschossen wird.

ERFINDERISCH

Kaum gelandet, geht alles recht schnell. Denn schon zu Beginn drücken Ihnen die Entwickler das TMD in die Hand, jenes Wunderding, mit dem Sie das Alter verschiedener Objekte beeinflussen können. Wie das funktioniert, zeigen uns die Entwickler auch gleich: Wir stehen mitten in einer verrotteten Fabrik, es regnet in Strömen. Merkwürdige Pflanzen wuchern in den Ecken, Rost überzieht das stählerne Dach. Vor uns befindet sich eine Gittertür, natürlich verschlossen. Doch dahinter liegen einige von der Witterung zerfressene Fässer, bis zur Unkenntlichkeit zerstört. Flugs streckt unser Kampfpilot seine linke Hand aus, an der das TMD befestigt ist. Mit protestierendem Knarzen hebt sich eines der Fässer in die Luft, ruckt ein wenig – und beginnt, sich in seine ursprüngliche, vollständige Form zurückzubiegen. Kurz darauf steht ein nagelneues Fass vor uns, das unter Beschuss (Shooter-Freunde wissen das) natürlich explodiert und somit das behindernde Tor in kleinste Teile sprengt. Aber das wäre nicht der einzige Weg gewesen: Einige Meter neben dem Tor stehen ein paar Kisten und auch dort Überreste von Fässern. Nate hätte sich einfach auf diese Fässer stellen, das TMD benutzen und sich selbst damit einen improvisierten Fahrstuhl basteln können. Solch alternative Lösungswege soll es öfter geben, betonen die Entwickler. Denn als reiner Ego-Shooter versteht sich *Singularity* nicht. Es wird knackige Denkaufgaben geben, und das nicht zu knapp.

MULTIFUNKTIONAL

Ein wichtiges Hilfsmittel dafür und gleichzeitig die zweite Funktion des Time Manipulation Device ist das sogenannte Chrono Light. Diese etwas andersartige Taschenlampe macht – ganz simpel – Licht. Das wäre nichts Besonderes, würde dieses Licht nicht Dinge aus einer anderen Zeit zeigen. So entdecken Sie beispielsweise immer wieder Hinweise, die irgendein armer Teufel vor rund 60 Jahren an die Wand gekritzelt hat. Die helfen Ihnen dann dabei, verzwickte Rätsel zu lösen. Etwa wenn Sie eine wichtige Maschine in Gang bringen müssen, der Schalter dafür aber außer Betrieb ist und noch dazu fast unerreichbar unter Wasser liegt. Wie knifflig oder kreativ solche Rätsel gestaltet sind, lässt sich momentan noch nicht abschätzen. Um einen Tick Grusel ins Spiel zu bringen, rennen Sie manchmal in sogenannte Echo-Events. Dann sehen Sie unheimliche Dinge aus der Vergangenheit, etwa ein paar Arbeiter, die, in geisterhafte Schemen gehüllt, die letzten Augenblicke vor ihrem Tod immer wieder erleben. Ein ordentliches Plus für die Atmosphäre! Das Zeitding an Ihrer Hand kann noch weit mehr. Ähnlich der Gravity Gun eines gewissen Herrn Freeman aus *Half-Life 2 (dt.)* dürfen Sie nämlich Sa-

>>Nützlich: Brille für Einäugige.<<

Über Kimme und Korn nehmen wir einen Gegner ins Visier.

>>„Ich habe dich durchschaut! Und auch dich! Und dich erst recht!"<<

Eine Gruppe Soldaten ist mysteriösen Wesen zum Opfer gefallen.

Irgendetwas war schon vor uns hier: Bei der Erkundung eines Schiffes stoßen wir auf Leichen.

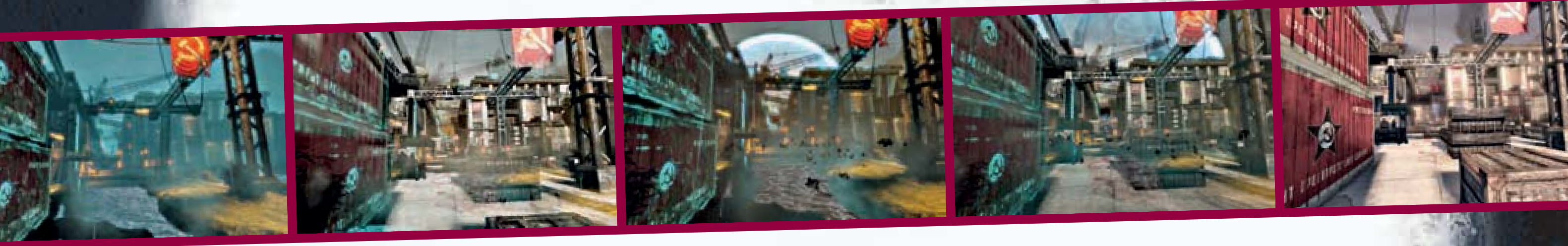
chen aufnehmen und wieder von sich schleudern. Genauso gut funktioniert Ihr Superhandschuh, wenn Feinde mit einem dicken taktischen Abwehrschild auf Sie zustürmen. Denn den entreißen Sie Ihren Opfern einfach, ballern ihn mit Schwung zurück und genießen den Anblick purzelnder Körper. Da Sie aber über den zeitlichen Zustand der Objekte verfügen, warum den Schild nicht einfach 60 Jahre altern lassen und zusehen, wie er in der Hand des verdutzt guckenden Feindes zu rostigem Staub zerbröselt? Wenn Sie besonders fies sein wollen, wenden Sie das TMD direkt auf Ihr Gegenüber an. Dann erleben Sie, wie Ihr Opfer in Sekundenbruchteilen altert, skelettiert und zusammenbricht. Eine morbide Art des virtuellen Abgangs! Menschliche Gegner sind aber nicht Ihr einziges Problem: Durch die Schwankungen in der Zeit, die die Insel heimsuchen, gelangen auch ganz andere, fremde Dinge in unsere Welt. Etwa kleine, käferartige Wesen, die wir einige Zeit später entdecken. Die krabbelnden „Phase Tick" verbreiten sich rasend schnell und greifen alles und jeden rücksichtslos an, auch Ihren Hauptgegner, die russische Armee. Das nutzen Sie natürlich hinterlistig aus und zerschießen die blumenartigen Nester, aus denen die Fieslinge schlüpfen, wenn gerade ein paar Spetsnaz um die Ecke biegen. Leider verhalten sich Ihre Gegner gleichermaßen schlau und benutzen gerne mal dieselbe Taktik. Ansonsten erschienen uns die Schurken während der Präsentation aber kaum mehr als Kanonenfutter für ambitionierte Ego-Shooter-Schützen.

ZEITSPRUNG

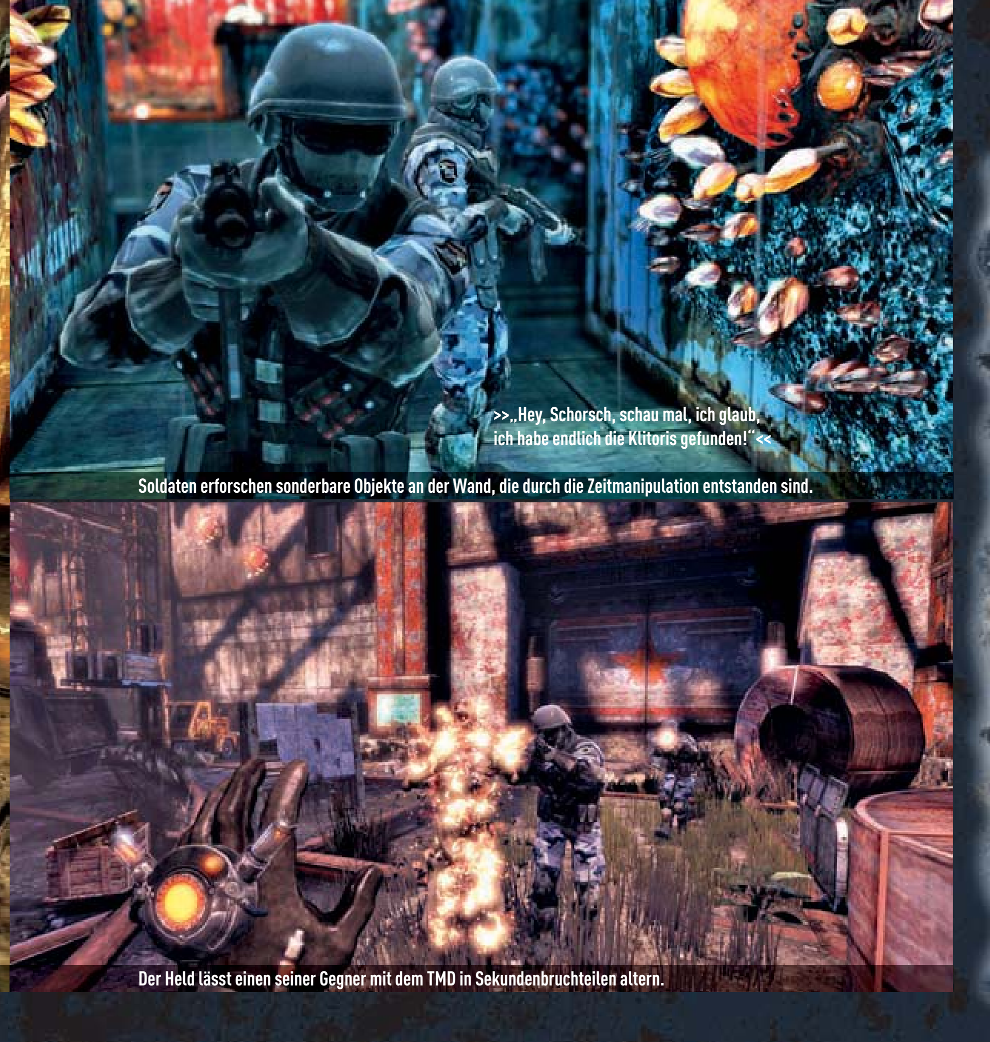
Wie schon erwähnt, herrschen auf der Insel ausgesprochen unfreundliche Zeitphänomene. Eines davon ist besonders spektakulär. Es reißt Sie von einer Sekunde zur anderen in eine komplett neue Welt. Immer wieder erschüttern nämlich Zeit-Eruptionen das Eiland. Daraufhin rast eine riesige Explosion auf Sie zu, hüllt Sie ein – und Sie stehen an derselben Stelle wie vorher, nur eben im Jahr 1950. Statt zerstörter Fabriken erblicken Sie funktionierende Werkstätten voller Leben und leider auch voller Wachen. Die Sie natürlich sofort aufs Korn nehmen. In einer Spielszene während der Präsentation stürmten Wachen über einen Laufsteg heran, den die Entwickler kurzerhand altern ließen, woraufhin die Soldaten in den Tod stürzten. An anderer Stelle schwächte das TMD einen Baukran, der danach seine schwere Last auf ein paar Unglückliche fallen

Mach's mit der Zeit

Diese Bildersequenz zeigt eindrucksvoll, was Ihnen in *Singularity* passieren kann:



Einige Zeitphänomene haben es wirklich in sich: In diesem Beispiel sehen Sie, wie eine gewaltige Explosion über den Spieler hereinbricht. Das passiert immer wieder an bestimmten Schlüsselstellen und ist beeindruckend in Szene gesetzt: Nachdem die riesige Halbkugel über den Helden hinweggerast ist, findet er sich am gleichen Ort wieder, nur eben 60 Jahre in der Vergangenheit. Gerade noch verschimmelte Container glänzen plötzlich wie neu, kaputte Maschinen tun wieder ihren Dienst. Noch krasser wird das Spiel mit der Zeit, wenn Sie durch Portale zwischen den Zeitebenen wechseln. Hoffentlich haben die Entwickler noch mehr von diesen coolen Ideen!



Soldaten erforschen sonderbare Objekte an der Wand, die durch die Zeitmanipulation entstanden sind.

Der Held lässt einen seiner Gegner mit dem TMD in Sekundenbruchteilen altern.

Die haben ‘nen Vogel!

Entwickler Raven Software ist bisher eher durch Auftragsarbeiten bekannt.

Singularity ist das erste eigene Projekt der amerikanischen Programmierer. Schon seit 1990 entwickelt die Firma Spiele, darunter Namen wie *Star Trek: Voyager Elite Force*, *Star Wars Jedi Knight 2* oder die *X-Men: Legends*-Reihe. Besonders gerne arbeiten die Rabenväter dabei mit dem legendären Studio id Software zusammen, etwa bei *Quake 4*. Mit *Singularity* erfüllen sich die Entwickler den Traum, eigene Ideen in Spieleform zu packen. Wir drücken die Klauen ... Pardon! ... Daumen.



ließ. Übrigens zeigt Ihnen eine kleine Markierung am Fadenkreuz genau an, wann Sie das TMD benutzen dürfen. Um die Suche nach nutzbaren Gegenständen zu erleichtern, verfügt das TMD außerdem über einen Ping-Modus, der alle beeinflussbaren Elemente in Ihrer Umgebung aufleuchten lässt. Nach einiger Zeit und getaner Arbeit erwischt Sie dann meist eine zweite Eruption und bringt Sie ins Jahr 2010 zurück. An manchen Stellen aber müssen Sie mehrfach in der Zeit hin- und herwechseln. Dabei helfen Ihnen spezielle Zeit-Portale, durch die Sie einfach hindurchschlüpfen und dabei spannende Rätsel lösen, etwa wenn Sie ein in der Gegenwart verschüttetes Objekt bergen sollen. Diese Momente gefielen uns bisher am besten, denn sie zeigten eindrucksvoll die Möglichkeiten, die der Einsatz von kreativen Zeitmanipulationen bringt.

WAS KOMMT NOCH?

Wie weit das Spiel mit der Zeit in *Singularity* geht, konnten wir in der knappen Stunde der Präsentation nicht feststellen; die Entwickler wollten noch nicht all ihre Geheimnisse preisgeben. Zumindest erhaschten wir einen Blick auf ein Supermonster, das den Helden während einer Flucht per Zug angreift. Das schlangenähnliche Vieh (wer hat hier „Penis!“ gerufen?) hat locker die Ausmaße eines Wolkenkratzers und verdient die Bezeichnung „gigantisch“ mit vollem Recht. Mehr verraten dürfen wir leider nicht. Auch nicht über die hübsche Helferin, die dem Helden später (leider nur) unter die Arme greift. Entwickler Raven Software hielt sich in vielen Fragen noch sehr bedeckt. Nur so viel konnten wir noch aus den verschwiegenen Amis herausquetschen: *Singularity* soll eine starke, erzähllastige Geschichte bekommen – und ja, es wird einen Mehrspieler-Modus geben. Wie der funktioniert? Kein Kommentar. Robert Horn

Info: www.ravensoft.com

Singularity

GENRE	Ego-Shooter
HERSTELLER	Raven Software
ERSCHEINT	2009
VERGLEICHBAR	Timeshift

ROBERT HORN



Ich hab mir schon so oft gewünscht, die Zeit zurückzudrehen. Etwa in dem Moment, als Wolfgang Fischer zu mir kam und mir eröffnete, das meine Fresse ab sofort in der PC ACTION abgedruckt wird. Oder das eine Mal, als ich besoffen in diesen Fetisch-Club ... Wie dem auch sei: Am Computer stehe ich total auf Zeitspielereien. Und wenn man dabei noch dazu ordentlich ballern darf, bin ich absolut glücklich. Bei *Singularity* fehlt mir jedoch noch das gewisse Etwas, das den Shooter aus der Masse hervorhebt. Hoffentlich legen die Entwickler da bald Infos nach!



In der Welt von *Singularity* machen irrsinnige Zeitphänomene das Überleben zu einem Glücksspiel. Das gilt auch für Ihre Gegner.



>>„Alter, Akkulaufzeit! Das ist es doch, worauf es bei einem Handy wirklich ankommt!“<<

Falsch verbunden! Der unbekannte Protagonist prügelt mit einem übergroßen Handy auf Zombies ein.

DEAD RISING 2

Untotgesagte leben kürzer

Hallo? Ein Teil 2 von einem Spiel, das (zumindest in der PC-Welt) niemand kennt? Taugt das was? Die Antwort lautet: Ja, verdammt!

Nicht nur, dass der Vorgänger von *Dead Rising 2* lediglich für Konsole erschien, das Teil wurde in Deutschland sowohl indiziert als auch beschlagnahmt. Vermutlich wissen Sie also nicht, dass Sie mit dieser Fortsetzung ein Erwachsenen-Zombie-Schnetzel-Abenteuer allererster Güte erwartet, oder? Das Spielprinzip ist einfach: Zombies vermöbeln. Mit Baseballschlägern. Oder Golfschlägern. Oder einem Rasenmäher. Oder einem Mobiltelefon. Oder einer Registrierkasse. Oder einem Teddybären. Oder einem Sonnenschirm. Oder, oder, oder ... Das mag zwar höllisch abwechslungsreich klingen, ist es aber wahrscheinlich nicht. Zumindest krankte der Vorgänger an mangelnder Spieltiefe: Es galt, in einem Kaufhaus 72 Stunden Spielzeit (entsprechen sechs Stunden Echtzeit) lang am Leben zu bleiben und schier endlose Untoten-Horden zu verhauen. Abwechslung? Fehlanzeige. Na dann hoffen wir mal, dass Teil 2 etwas mehr spielerische Vielfalt auf die Bildschirme zaubert.

UUUUUUUND ACTION!

Bislang ließ sich Vertriebsfirma Capcom nicht viel über *Dead Rising 2* aus der Nase ziehen, aber wir fassen mal die bekannten Fakten zusammen: Es geht ums nackte Überleben während einer Zombie-Epidemie. Der actionlastige Spielverlauf wird mit Rollenspiel-Elementen, beispielsweise Klamotten und veränderbaren Charakterattributen, gespickt sein. Der Titel soll für Xbox 360, PlayStation 3 und PC erscheinen. Als Schauplatz wird ein Kasino im fiktiven Städtchen Fortune City herhalten. Im Waffenarsenal finden sich – wie unschwer auf den Bildern zu erkennen ist – mindestens ein übergroßes Mobiltelefon, ein Roulettetisch, ein Motorrad, eine E-Gitarre, ein Baseballschläger und eine Hamsterkugel in Menschengröße. Na, haben Sie es bemerkt? Eines der Mordinstrumente passt nicht in die Reihe. Richtig, die monströse Hamsterkugel finden Sie nicht auf diesen Seiten, wir haben das Gerät aber in einem Vorabvideo zum Spiel entdeckt. Zu guter Letzt halten wir fest, dass die Protagonisten aus Teil 1 und 2 kaum Ähnlichkeiten miteinander aufweisen. Trockene Fakten Ende.

TROPF, TROPF

Obwohl der Informationsfluss in etwa die Fließeigenschaften einer nowosibirskischen Wasserleitung aufweist, lassen die vorab veröffentlichten Bilder und das Vorschauvideo eine ganze Reihe von Rückschlüssen

Wie ein Rockstar posiert der Held aus *Dead Rising 2* vor einer ~~Groupie-~~ Zombie-Horde.

>>Interessante Variante: polnisch Roulette.<<

Nichts geht mehr … zumindest nach dem Hieb mit der Roulette-Maschine.

>>Witzig: Die Leichen gehen über Leichen.<<

Baseballschläger und Zombie-Stripperinnen – das Spiel kann nur gut werden!

>>„Weil gutes Rad teuer ist, schone ich es lieber ein wenig …"<<

Sogar mit Stollenreifen wehrt sich der Protagonist gegen die untote Übermacht.

zu. Manches davon haben wir uns aber auch einfach ausgedacht, weil wir zu faul waren, ordentlich zu recherchieren, und außerdem der Platz hier voll werden musste. Also: Anhand der Bilder behaupten wir einfach mal, dass Sie in *Dead Rising 2* nicht in die Rolle von Fotojournalist Frank West, dem Helden aus dem Vorgänger, schlüpfen. Des Weiteren mutmaßen wir, dass das schon im Vorgänger mit über 250 Gegenständen recht üppig ausgefallene Waffenarsenal weiter anschwellen wird – zumindest um einen Roulettetisch und ein Riesentelefon. Da wir über den Protagonisten eigentlich nicht viel („eigentlich nicht viel" im Sinne von „so gut wie gar nichts") wissen, ist uns derzeit noch nicht bekannt, ob es Herrn Wests Kamera in die Fortsetzung schaffen wird. Vormals erhielten Spieler Belohnungen für selbst geschossene Zombie-Fotos, in Teil 2 wird man sich diesbezüglich aber eventuell etwas Neues einfallen lassen. Oder auch nicht.

GEHT DA NOCH MEHR?

Einen Mehrspielerteil halten wir als ausgewiesene Experten für digitale Untoten-Unterhaltung für unwahrscheinlich. Das hat drei ganz einfache Gründe: 1) Schon Herr West war ein Einzelgänger; die Vermutung liegt nahe, dass auch sein Nachfolger nur sehr spärlichen Kontakt zu anderen Lebenden hat. 2) Die Programmierer sind faul – immerhin haben sie es nicht geschafft, den Vorgänger in einer entschärften Version nach Deutschland zu bringen. Und damit kommen wir nahtlos zum wichtigsten Punkt: 3) Im Sudan stehen mehr Pyramiden als in Ägypten. In Anbetracht dieser drei offensichtlichen Tatsachen kommen wir zum logischen Schluss, dass es wohl keinen Mehrspielerteil geben wird. Ein schicker Koop-Modus oder eine „Ein Überlebender gegen 1.000 Zombies"-Variante würde unsere verkümmerten schwarzen Herzen dennoch sehr erfreuen …

VIEL LÄRM UM NICHTS

Wie Sie anhand dieser überdurchschnittlich gehaltvollen Zeilen sicher längst bemerkt haben, gibt es noch nicht allzu viel zu sagen; und trotzdem würden wir für dieses Spiel unsere Mütter (oder zumindest unsere großen Schwestern) verhökern. Warum? Ganz einfach, weil stupide Zombieprügeleien erst mit dem richtigen Werkzeug ordentlich Laune machen. Und Werkzeuge, mit denen wir Untoten das vermoderte Gehirn aus den Schädeln prügeln dürfen, wird es in *Dead Rising 2* mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit reichlich geben. Und wenn das Dingens letztendlich auch nur annähernd so gut aussieht wie auf den hier abgedruckten Bildern, dürfte sich jeder Zombiefreund die Finger danach lecken. Bleibt nur zu hoffen, dass die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) dieses Mal die Kennzeichnung nicht verweigert und es das Spiel sodann auch in deutsche Händlerregale schafft.

Jürgen Krauß

Info: **www.capcom.com**

Dead Rising 2

GENRE	Action
HERSTELLER	Blue Castle/Capcom
ERSCHEINT	2009
VERGLEICHBAR	Left 4 Dead, Resident Evil 5

JÜRGEN KRAUSS



Ob die hier abgedruckten Bilder tatsächlich die grafische Qualität des fertigen Spiels repräsentieren, sei mal dahingestellt. Ebenso, ob es in Deutschland überhaupt erscheinen wird. Oder ob es wirklich Spaß machen wird. Aber abgesehen von all diesen unwichtigen Unwägbarkeiten bin ich ultrascharf auf den anspruchslosen Zombie-Prügler. Ich würde ihn nur gerne mal in Bewegung sehen. Oder ein paar Infos dazu lesen. Oder einen konkreten Veröffentlichungstermin erfahren. Ist ja nicht so, als würde ich den Weltfrieden verlangen … Also Capcom, lass die Hosen runter und rück das Spiel raus!



Nachdem Sie einen Gegner niedergeschlagen haben, dürfen Sie seine Waffe aufheben. Solche Prügel haben eine verheerende Wirkung.

>>„Ich sagte Ihnen doch, dass die Wurzelbehandlung ein wenig schmerzhaft werden kann.“<<

WATCHMEN: THE END IS NIGH

Sei super, Held!

Es ist ein Spiel zu einem Film zu einem Comic. Klingt erst einmal schlecht. Aber muss jede Filmumsetzung ein Rohrkrepierer sein?

Kerle, die eng anliegende Strumpfhosen und zwei Nummern zu kleine Muscle-Shirts tragen, kommen einem normalerweise erst einmal suspekt vor. Gerade wer in Köln wohnt, weiß, wovon wir sprechen. Im Falle von *Watchmen: The End is Nigh* sind solche muskulösen Presswürste aber keine Gefahr für jeden sexuell nicht ganz gefestigten Heteromann, sondern die einzige Chance, die Welt vor dem Untergang zu retten ... oder so ähnlich. Es geht um Superhelden, wobei das Wort „super“ eher unangebracht ist, da von den Charakteren der legendären Comic-Vorlage (siehe Kasten) fast keiner übermenschliche Kräfte besitzt – wie etwa Superman, Die Fantastischen Vier oder Spider-Man. Es sind stattdessen ganz normale Menschen mit ganz normalen Lebensläufen, die sich – von der Grausamkeit der Welt schockiert – eine ganz normale Maske überstreifen und ganz normal prügelnd für Gerechtigkeit sorgen.

HAU DEN LUKAS

Schauplatz der Comic-Vorlage ist ein fiktives New York in den 1980er-Jahren, in dem Superhelden per Gesetz verboten sind und entsprechend von der Polizei gejagt werden. *Watchmen: The End is Nigh* setzt zehn Jahre davor ein, als die Weltenretter noch nicht auf der Abschussliste stehen. In der ersten Donwload-Episode – das Spiel soll wie eine Fernsehserie mit neuen Folgen fortgesetzt werden – schlüpfen Sie in die Haut von Night Owl oder Rorschach. Die jagen den Unterweltregenten Underboss, der bei einem Aufstand in einem Gefängnis aus ebendiesem flieht. Eine komplizierte Spurensuche, die mit Zwischensequenzen im Comic-Strip-Stil erzählt wird, treibt die Geschichte voran. Night Owl ist eine Art Pseudo-Batman, der asiatische Kampfkunst und technische Spielereien nutzt, um den bösen Buben die Visage zu verbiegen. Rorschach dagegen ist ein Ex-Polizist, der sich lediglich einen weißen Strumpf mit ständig wechselndem schwarzen Rorschachtest-Muster überzieht (Faltbilder, die in dem nach Rorschach benannten Formdeuteversuch Rückschlüsse auf die Persönlichkeit zulassen) und sich durch die Reihen kloppt – deutlich brutaler als sein Mitstreiter. Überhaupt, die ungekürzte englische Xbox-360-Version, die uns vorlag, geizt nicht gerade mit Bluteffekten. Doch egal für welchen der beiden Heroen Sie sich entscheiden, der Spielverlauf bleibt gleich: Sie hetzen durch die streng linearen Level und verprügeln Gegner, lösen Schalterrätsel, verprügeln Gegner, lernen neue Schlagkombos, verprügeln Gegner, lösen Schalterrätsel, verprügeln Gegner – ja, der Spielverlauf wirkt gelegentlich etwas eintönig. Ob *Watchmen* am Ende mehr bietet als stupides Gangsterverdreschen? Wir wissen es noch nicht. Dafür geht die Steuerung leicht von der Hand. Zwei Knöpfe auf dem Gamepad lösen unterschiedliche Schläge aus, mit einem anderen weichen Sie Gegnern aus, ein vierter lässt Sie – Geschick vorausgesetzt – Angriffe kontern. Die Kombination der verschiedenen Aktionen fasst das Spiel zu mächtigen Schlagserien zusammen. Nach

>>Kamera läuft, jetzt schnell her mit dem Feuerzeug.<<

Night Owl beherrscht asiatische Kampfkünste und verkloppt seine Gegner so eleganter als Rorschach.

>>Widerlich: brauner Trench-Kot.<<

Mit etwas Geschick blocken Sie feindliche Angriffe ab und kontern direkt.

>>„Mach dir keine Sorgen, er ist nur entzündet."<<

Blinken über Ihren Gegnern Symbole auf, lösen die passenden Tasten K.-o.-Schläge aus.

>>Sorgen auch zu zweit noch für eine Menge Stimmung: The Police.<<

Obwohl die Superhelden in *Watchmen: The End is Nigh* noch nicht verboten sind, treffen Sie auf feindlich gesinnte Cops.

wenigen Spielminuten haben geübte Action-Spieler das System verstanden.

ZUSAMMENHALT IST WICHTIG

An wenigen Stellen im Spiel merkt man, dass es auf kooperatives Vorgehen ausgelegt ist. Da gibt es Tore, unter denen sich Rorschach hindurchrollen muss, um für Night Owl den Weg freizumachen, indem er wie so oft einen Schalter betätigt. Oder es gibt andere Türen, die wiederum Night Owl öffnen muss. Dafür hangelt er sich mit seinem Enterhaken über Hindernisse und sucht dann ebenfalls den passenden Hebel. Mit einem menschlichen Kollegen an der Seite mag das für etwas mehr Spaß sorgen. Steuert die künstliche Intelligenz den zweiten Prügelknaben, ist dagegen mit Pech nur Warten angesagt, bis sich wie von Geisterhand das Hindernis in Wohlgefallen auflöst.

RETTUNG NAHT?

Was sich bis hierhin wie die typische, ideenlos zusammengestückelte Lizenzumsetzung anhört, spielt zumindest grafisch seine Trümpfe aus: Die Texturen sehen größtenteils realistisch aus, glänzen regennass glaubwürdig im Laternenschein, die Animationen der Figuren kommen ebenfalls meist gut rüber. Aber ob das den bisher eintönigen Rest rettet und ob *Watchmen* es schafft, die Spieler derart zu begeistern, dass sie auch die zweite Episode spielen wollen? Anfang März wissen wir es. Sebastian Weber

Info: www..watchmenvideogame.com

Watchmen: The End is Nigh

GENRE	Action
HERSTELLER	Deadline Games/Warner Bros.
ERSCHEINT	4. März 2009
VERGLEICHBAR	Spider-Man: Web of Shadows

SEBASTIAN WEBER



Wenn ich mich an die letzten beiden Comic-Film-Spieleumsetzungen zurückerinnere, wird mir schwarz vor Augen: Beide *Spider-Man*-Titel waren stumpfes Gekloppe ohne Tiefgang oder Abwechslung. Angesichts unserer Vorschauversion muss ich sagen, dass mich auch *Watchmen: The End is Nigh* bisher nicht voll überzeugt hat. Eintönig sind die Prügeleien, die ständigen Schalterrätsel so fordernd, wie einem Kleinkind den Lutscher zu stibitzen. Vielleicht bringt das Spiel später mehr Abwechslung. Zu hoffen wäre es bei der coolen Vorlage auf jeden Fall.

Grandiose Voraussetzungen

Watchmen: The End is Nigh **erscheint zwar pünktlich zum Kinostart von *Watchmen*, basiert aber ebenfalls auf dem Comic. Wir stellen beides vor:**



WATCHMEN – DER FILM

Unter der Regie von Zack Snyder (*300*, *Dawn of the Dead*) entstand die Umsetzung des Stoffs. Bereits in den späten 80er-Jahren dachte man in Hollywood darüber nach, *Watchmen* in die Kinos zu bringen, zwischenzeitlich war sogar Terry Gilliam (*Fear and Loathing in Las Vegas*, *Brothers Grimm*) als Regisseur im Gespräch. Aufgrund von Zeitproblemen oder verschiedenen Auffassungen, wie eine Verfilmung aussehen könnte, wurde ein entsprechendes Projekt nie Realität. Snyders Versuch, *Watchmen* auf Zelluloid zu bannen, läuft am 5. März in den Lichtspielhäusern an.



WATCHMEN – DER COMIC

Ende der 1980er-Jahre erschien das Comic-Meisterwerk von Alan Moore (Text) und Dave Gibbons (Zeichnungen). Ursprünglich als zwölfteiliger Band veröffentlicht, gibt es inzwischen eine Gesamtedition. Der Comic war derart erfolgreich und wegweisend, dass das *Time Magazine* ihn in die Liste der 100 besten Romane seit 1923 aufnahm – übrigens als einzigen Comic. Anders als in vielen anderen Superhelden-Comics besitzen die meisten Charaktere in *Watchmen* keine übermenschlichen Kräfte. Auch die Ausgangssituation, dass die ehemaligen Helden verarmt und ausgestoßen vor sich hinvegetieren, hebt *Watchmen* von anderen Genre-Vertretern ab.



Rico Rodriguez war bereits im Vorgänger der Hauptcharakter. Für den zweiten Teil änderten die Entwickler sein Aussehen.

JUST CAUSE 2

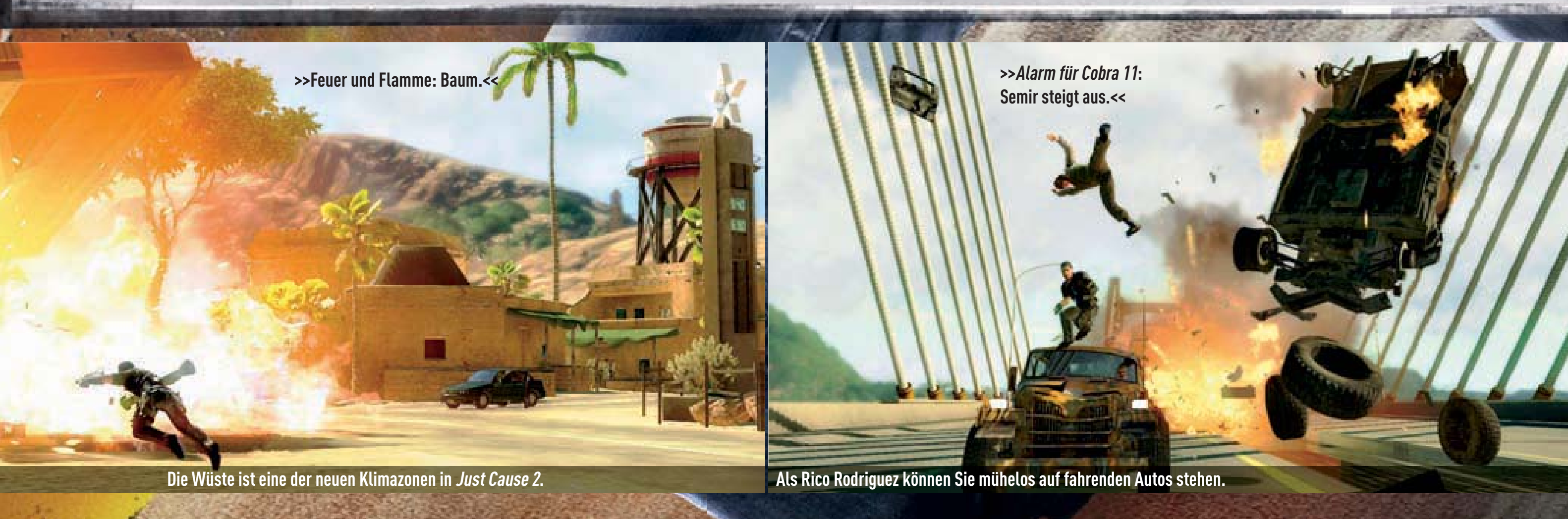
Das hat einen Haken!

Sie lieben überzogene Action-Filme mit seichter Story und viel Rabatz? Dann sind Sie hier genau richtig!

Denn Sie sind Rico Rodriguez. Sie sind ein Actionheld. Und wie gelangt ein solcher an seine Missionen? Ganz einfach: mit einem Auto, einem Düsenjet und einem Fallschirm. Standard für einen PC-ACTION-Redakteur. Schließlich kommen wir so jeden Tag zur Arbeit. Pünktlich um 13 Uhr.

SPRING VON DER BRÜCKE

Auf offener Straße überfallen Sie einen Pick-up. Den Fahrer befördern Sie nach draußen, Sie übernehmen die Kontrolle über den Wagen. Mit Vollgas rasen Sie nun auf eine Brücke zu, durchbrechen die Straßenbegrenzung und stürzen in die Tiefe. Im letzten Moment springen Sie aus dem Auto und öffnen den Fallschirm. Kurz darauf landen Sie auf einem Flugfeld. Dort hüpfen Sie auf einen gerade startenden Jet und steigen, auf ihm stehend, in die Luft empor. Kurz nach dem Start öffnen Sie das Cockpit, werfen den Piloten raus und schwingen sich hinter den Steuerknüppel.



>>Feuer und Flamme: Baum.<<

Die Wüste ist eine der neuen Klimazonen in *Just Cause 2*.

>>*Alarm für Cobra 11*: Semir steigt aus.<<

Als Rico Rodriguez können Sie mühelos auf fahrenden Autos stehen.



Selbst im Flug können Sie den Piloten aus dem Cockpit zerren.



Wie schon im Vorgänger dürfen Sie sich per Greifhaken an Helikopter hängen und sich hochziehen.


Mit dem verbesserten Greifhaken können Sie in *Just Cause 2* so gut wie alles packen – auch Eiswagen.


In *Just Cause 2* können Sie so gut wie alles zerstören – auch Tankstellen.

Wenig später setzen Sie zum Anflug an – auf einen Strand. Sie springen hinaus und landen mit Ihrem Fallschirm im Sand. Wenige Meter weiter zerschellt die Maschine an Felsen. Unbeeindruckt von Ihrem Vorgehen übergeben Ihnen zwei Nichtspielercharaktere einen Auftrag.

DA STEHST DU DRAUF

Was sich spektakulär anhört, sieht ebenso aus. Angetrieben von einer erweiterten Avalanche-Engine zaubert *Just Cause 2* eine atemberaubende Weitsicht und detaillierte Umgebungen auf den Bildschirm. Lediglich an wenigen Stellen merkte man der uns gezeigten Version noch ihren Alpha-Status an. Hier und da gibt es Texturen, die nicht der übrigen Qualität entsprechen und noch der Überarbeitung bedürfen. Darüber hinaus gibt es ein von den virtuellen Wolken beeinflusstes dynamisches Wettersystem, das neben Sonnenschein und Regen auch Schnee und tropische Stürme kennt. Ebenfalls mit dabei: ein Tag-Nacht-Zyklus, der besonders auf Bergen eindrucksvoll erscheint. Wenn die Nacht hereinbricht und Sie von einem schneebedeckten Hügel ins Tal hinabblicken, sehen Sie leuchtende Flecken auf der Erde. Es ist die Beleuchtung der Häuser in den Dörfern und Städten. Damit nicht genug, denn während Sie in *Just Cause* lediglich in tropischen Gefilden unterwegs waren, bietet Panau, die rund 1.000 km² große Insel von *Just Cause 2*, neue Klimazonen. Ihre Missionen erledigen Sie im Dschungel, in der Wüste oder auf verschneiten Berghängen. Doch nicht nur die Grafik, auch die Animationen erfahren eine Überarbeitung. So sieht der Held, bekannt aus *Just Cause*, zwar immer noch so ähnlich aus wie im Vorgänger, er bewegt sich jedoch geschmeidiger. Ebenso soll das Handling der im Spiel verfügbaren Fahrzeuge eingängiger werden – ein ausgebessertes Manko des ersten Teils? Ob's stimmt, können wir derzeit nicht sagen, denn wir durften nicht selbst Hand anlegen.

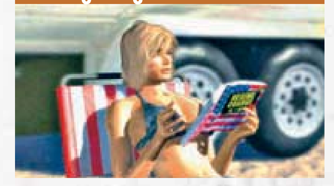
ORDENTLICH ZUPACKEN

Ein erweitertes Feature: der Greifhaken, Markenzeichen

Wehe, das wird nicht besser!

Just Cause **ließ Raum für Kritik. Wir zeigen, was uns nicht gefallen hat.**

Hintergrundgeschichte



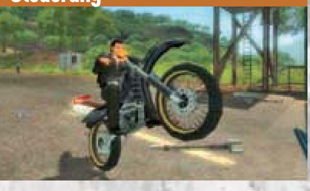
Seicht war sie, zu seicht. Für den Nachfolger versprechen die Entwickler eine packende Story mit explosivem Finale. Ob's klappt?

Künstliche Intelligenz



Feinde hatten mit dem Online-Kollegen Christian Gürnth eines gemein: Sie waren doof wie Bohnenstroh.

Steuerung



Mit Autos und Motorrädern hätte man viele tolle Stunts machen können. Allerdings versaute die Steuerung die meisten Manöver.



>>Explosiver Remix: Hoch auf dem gelben Wagen.<<

Die Explosionen sehen fantastisch aus und machen fast alle Gebäude dem Erdboden gleich.

des Vorgängers. War sein Einsatz bislang begrenzt, packt er nun zu, wo Sie wollen, ob auf der Erde, an Häusern, Autos oder gar Gegnern. Mit dem verbesserten Gadget greifen Sie jetzt Feinde an, ziehen sie zu sich her und entledigen sich ihrer im Nahkampf. Oder Sie hängen den Kontrahenten einfach auf: Mit einem Schuss krallen Sie den Bösewicht, danach zielen Sie zum Beispiel auf das Dach einer Tankstelle und drücken erneut ab. Sekundenbruchteile später baumelt der Kerl dort – sehr makaber. Noch fieser: Wenn Sie auf ein sich bewegendes Auto oder Flugzeug zielen, schleift es den Feind am Haken hängend hinter sich her. Gleich zwei lästige Fliegen im Weg? Mit nur wenigen Klicks binden Sie die Schergen zusammen und erledigen so beide auf einmal.

HÖR AUF DAMIT, BABY!

Dem Spielprinzip bleiben die schwedischen Entwickler treu. Sie unterstützen revolutionäre Gruppen, um Chaos auf Panau zu stiften. Je mehr Sie zerstören, desto größer wird Ihr Einflussbereich und neue Stützpunkte, Verbündete und Missionen werden freigeschaltet. Ihr oberstes Ziel: Befreien Sie das Eiland vom tyrannischen Diktator Baby Panay. Hört sich nicht sonderlich innovativ an. Die Entwickler versprechen allerdings eine dramatische Geschichte mit explosivem Ende. Nur das übliche Pressegeschwafel? Noch lässt sich das nicht überprüfen. Damit Sie dem Regenten nicht nur mit blanken Fäusten gegenüberstehen, greifen Sie auf ein umfassendes Waffenarsenal zurück. Ihnen stehen Ein- oder Zweihandwaffen, Raketen- oder Granatwerfer, Sprengstoff oder auf Fahrzeugen stationierte Maschinengewehre zur Verfügung. Hinzu kommt das sogenannte „Heat-System": Durch Erfahrungspunkte verstärken Sie Ricos Fähigkeiten und Waffen. Letztere können Sie auf dem Schwarzmarkt verkaufen oder modifizieren lassen.

WEIBERHELD

Zurück zur Mission. Sie sollen eine Frau, festgehalten auf einem Fabrikgelände oberhalb des zugefrorenen Bergsees, aus den Händen der Gegner

So bereitest du dich vor

Just Cause 2 wird ein Action-Spiel mit frei begehbarer Welt. Wir zeigen Ihnen launige Alternativen.

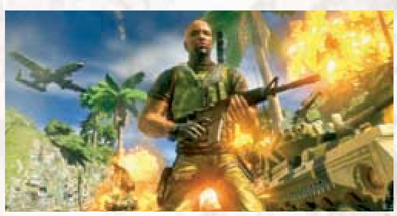


Grand Theft Auto 4 (2008)
Sie spielen Niko Bellic, einen serbischen Auswanderer, der sich in Liberty City im illegalen Geschäft beweisen muss. Trotz vieler Programmierfehler bei der Veröffentlichung setzte der Spielspaß Maßstäbe.





Mercenaries 2 (2008)
Zerstörung ist das A und O im Actionspiel aus dem Hause Electronic Arts. Alle Gebäude dürfen Sie dem Erdboden gleichmachen. Kurzweil ist garantiert, die Langzeitmotivation hält sich jedoch in Grenzen.



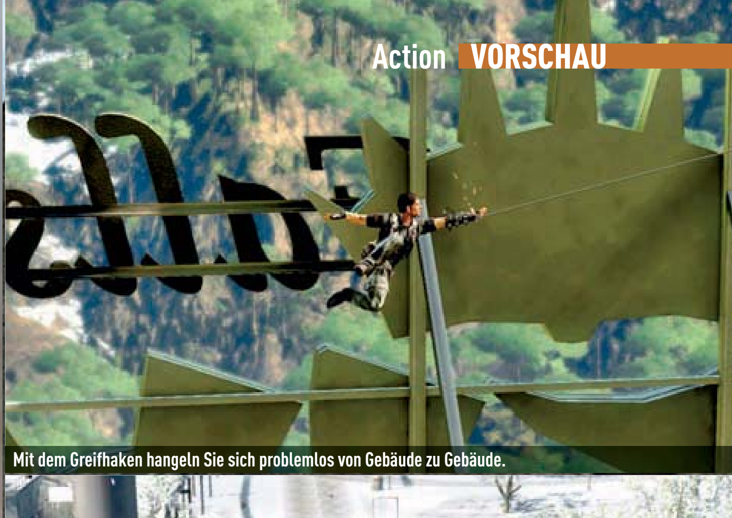


Saints Row 2 (2009)
Sie lieben es hart und dreckig? Sie stehen auf abgedrehte Action? Dann ist Saints Row 2 das richtige Spiel für Sie. Im Vergleich mit *Grand Theft Auto 4*, schwächelt es allerdings in puncto Story und Aussehen.




>>Nicht zu gebrauchen: Windschussscheibe<<

Alle Vehikel verfügen über ein Schadensmodell. Die Scheiben des Hubschraubers bersten bei Beschuss.


Mit dem Greifhaken hangeln Sie sich problemlos von Gebäude zu Gebäude.

>>Ist oft zu klein: Pipe-lein.<<

Die Feuerkraft der am Helikopter montierten Maschinengewehre ist unübertroffen.

befreien. Kurzerhand schnappen Sie sich den – ganz zufällig – danebenstehenden Helikopter und starten die Rotoren. Wenig später schweben Sie über Wälder und Hügel zum Ziel hinauf.

Vor Ort müssen Sie zwei Funktürme zerstören, um den Weg zur Geisel freizumachen. Währenddessen beharken Sie zwei Hubschrauber. Mit dem MG Ihres Helis holen Sie beide vom Himmel, lassen die Türme ineinanderfallen, fliegen zum nun freien Eingang, der an einer steilen Bergwand liegt, landen und steigen aus. Schon vorbei? Das wäre zu einfach. Plötzlich tauchen Ninjas hinter Ihnen auf, wieselflinke Gegner, die mit Rauchgranaten arbeiten, um Sie zu verwirren. Als die Martial-Arts-Künstler am Boden liegen, startet eine Zwischensequenz.

STIRB ENDLICH!

Ein riesiges U-Boot durchbricht die vereiste Oberfläche des Bergsees. Gleichzeitig fahren drei Jeeps an. Deren Ziel: der stählerne Sarg. Deren Fracht: die Geisel. Todesmutig stürzen Sie sich hinab. Kurz vor dem Eis geht der Fallschirm auf. Mit einem gekonnten Sprung landen Sie auf einem der Fahrzeuge. Ein Gegner lehnt sich hinaus, versucht Sie mit Waffengewalt loszuwerden. Sie sind schneller. Der Greifhaken schnappt zu, der Bösewicht stirbt. Sie springen auf den nächsten Wagen – in ihm sitzt besagte Dame. Sie übernehmen das Lenkrad und entledigen sich des übrigen Jeeps. Ein Verbündeter naht in einem Helikopter, rettet Sie und die Geisel. Mission erledigt. Sebastian Thöing

Info: www.avalanchestudios.se

Just Cause 2

GENRE	Action-Adventure
HERSTELLER	Avalanche Studios
ERSCHEINT	4. Quartal 2009
VERGLEICHBAR	Mercenaries 2, Just Cause

SEBASTIAN THÖING



Als die Entwickler *Just Cause 2* zum ersten Mal auf einer Kinoleinwand präsentierten, vergaß ich fast, mir Notizen für die Vorschau zu machen. Ich war baff: „Das sieht ja wirklich so wie auf den ersten Screenshots aus", dachte ich. Die Action funktioniert, die Insel ist riesig. Bis zu 100 Stunden Spielspaß versprach man mir, Nebenmissionen eingeschlossen. Fehler aus Teil 1 wolle man nicht wiederholen. Gut so!


>>Mit großem Polizeiaufgebot konnte der Fall Schirm gelöst werden.<<

Auch während Sie am Fallschirm hängen, dürfen Sie auf Feinde schießen.


Herumfliegende Trümmerteile können Sie verletzen. Seien Sie bei Explosionen also vorsichtig.

Guten Flug! Auch in der Luft sind Sie nicht vor Ihrem Feind sicher. Der holt Sie nämlich gern mit schweren Geschützen vom Himmel.

>>„Captain, Captain! Der Konfetti-Tank wurde getroffen!“<<

BATTLEFIELD 1943: PACIFIC

Meerspielerparadies

Der Titel klingt wie der Nachfolger zum Mehrspieler-Hit *Battlefield 1942* und hat damit auch etwas gemeinsam. Wir sahen uns das Teil an.

Hierbei handelt es sich nicht um eine „ausgewachsene“ Vollpreis-Variante wie *Bad Company 2*, sondern um einen reinen Download-Titel für die Konsolen. Eine PC-Version gilt allerdings als sicher. Im Rahmen einer Präsentation in München führte uns Patrick Liu, der Produzent von *Battlefield 1943 Pacific*, eine Pre-Alpha-Version des Titels vor und drückte uns danach sogar den Controller in die Hand (wir durften die PlayStation-3-Version anspielen).

INSELGESCHICHTEN

Zunächst aber die Fakten. Die Namensähnlichkeit zum ersten Teil der Serie, *Battlefield 1942*, ist laut Patrick Liu kein Zufall, sondern gewollt. Der Download-Titel besteht aus den drei Karten Wake Island, Iwo Jima und Guadalcanal des Serien-Erstlings, die mit der *Frostbite*-Engine optisch eine umfassende Aufpolierung erhielten. Darüber hinaus wird *1943 Pacific* ein reiner Online-Mehrspieler-Shooter für maximal 24 Spieler, die sich in Vier-Mann-Einheiten formieren können. Lediglich eine Karte soll offline zu Tutorial- und Trainingszwecken zur Verfügung stehen. Auf Wunsch starten Sie geschlossene Partien und liefern sich so ungestört mit Ihren (Clan-) Kumpels hitzige Gefechte – und zwar im Conquest-Modus (Eroberung), der einzigen Spielvariante von *Pacific*.

HISS DIE FLAGGE!

Patrick Liu führte uns die Karte „Wake Island“ vor. Vor Match-



>>„Ruhe! Ich muss Spuren lesen. Ich glaube, es war ein Panzer!“<<

Hitziges Gefecht: Der Kampf um die Stellungen gestaltet sich sehr spannend und hart.



>>Luxusdomizil für Hartz-IV-Empfänger.<<

Diese Brücke dürfte den *Battlefield 1942*-Veteranen sehr bekannt vorkommen.



Sie kämpfen entweder aufseiten des U.S. Marine Corps oder der kaiserlichen japanischen Marine.


Ein japanisches Flugzeug bombardiert die Basis der Amerikaner.



Fast wie ein Urlaubsdorf: Noch tobt kein Kampf in diesem Stützpunkt.


Blick auf den Pazifik: So schön sehen die wenigsten Ego-Shooter aus.

beginn entscheidet man sich für eine der beiden Hauptparteien: das U.S. Marine Corps oder die kaiserliche japanische Marine. Danach erfolgt die Wahl einer von drei Charakterklassen. Der „Rifleman" ist für mittlere Distanzen geeignet, der gemeine Infanterist ist mit einer Maschinenpistole und einer Bazooka ausgestattet und der „Scout" mit seinem Scharfschützengewehr die erste Wahl für Angriffe aus der Distanz. Gestartet wird auf dem Flugzeugträger der jeweiligen Partei. Von dort aus geht es dann entweder per Landungsboot in Richtung Tropen-Eiland oder mit einem Kampfflugzeug in die Lüfte. Dieses steuern Sie wahlweise aus der Verfolger- oder der Ego-Ansicht. Das Hauptziel ist es, fünf Flaggen auf der Insel zu erobern. Wer eine einnimmt, darf auf Vehikel wie Panzer, Jeeps, Panzerwagen und Boote zurückgreifen. Das Prinzip kennen Sie vielleicht schon aus *Battlefield 1942*.

BASENSPRENGEN

An einigen Stellungen findet sich ein Bunker, der mit drei kleinen Flugzeug-Symbolen markiert ist. Darin kann der Spieler eine Bomberstaffel aktivieren. Auf der Übersichtskarte der Insel wählt er die Stellung aus, auf die der Bombenregen niedergehen soll. Ist das Ziel angepeilt, steuert man die Staffel auf der vorgegebenen Flugbahn eingeschränkt selbst und betätigt dann im richtigen Moment die Taste für den Bombenabwurf. Der Clou an der Sache: Solange man im Bunker sitzt, ist man unverwundbar, kann aber sonst nichts anderes tun. Damit die Bedrohung aus der Luft nicht übermächtig wird, darf sie nur alle 60 Sekunden gestartet werden. Für die Langzeitmotivation sorgen das obligatorische Rangsystem samt diversen Medaillen und Abzeichen. Ach ja: Preislich soll der Titel zwischen 15 und 20 Euro liegen. Klingt fair! Udo Crnjak

Info: www.battlefield1943.com

Battlefield 1943: Pacific

GENRE	Mehrspieler-Shooter
HERSTELLER	Dice/Electronic Arts
ERSCHEINT	Sommer 2009
VERGLEICHBAR	Day of Defeat, Tribes 2

UDO CRNJAK



Das Konzept von *Pacific* hört sich gut an. Drei Levels aus dem ersten (und für viele Spieler besten Teil) im zeitgemäßen Grafikgewand – für 15 bis 20 Euro ein guter Deal. Die kurze Online-Session mit Patrick Lius Entwicklerkollegen, die sich extra für die Präsentation im schwedischen DICE-Studio zu einer Runde überreden ließen, war schon sehr packend. Die Panzer fuhren sich gewohnt gut, die Dogfights in luftiger Höhe waren ebenfalls super und an jeder Ecke rumste und krachte es ordentlich. Könnte wirklich sehr gut werden, das Teil!



Der Titel umfasst drei Karten des Serien-Erstlings: Wake Island, Iwo Jima und Guadalcanal.


Luftangriff: Mit einem Kampfflugzeug machen Sie den Luftraum unsicher.

In der Action-Sicht übernehmen Sie die Kontrolle über Flugzeuge und Schiffe und versenken zum Beispiel Flugzeugträger.

>>Braucht viel Ausflug: Kami-Katze.<<

BATTLESTATIONS: PACIFIC

Grüß mir die Sonne!

Immer nur die Guten spielen finden Sie langweilig? Im neuen *Battlestations*, angesiedelt im Zweiten Weltkrieg, treten Sie als Japaner an.

Battlestations: Pacific spielt – Überraschung – im Pazifik. Sie sitzen wahlweise in einem Flugzeug, einem U-Boot, steuern einen Kreuzer oder gar einen Flugzeugträger und zerstören feindliche Einheiten. Hin und wieder verschlägt es Sie auf eine strategische Karte, um rudimentäre Befehle zu erteilen. *Battlestations: Midway* ist der Vorgänger und spielt im Pazifik. Sie sitzen wahlweise in einem Flugzeug, einem U-Boot, steuern einen Kreuzer oder gar einen Flugzeugträger und zerstören ... Kommt Ihnen bekannt vor? Am Spielprinzip änderte Eidos Ungarn im Vergleich zum Vorgängerspiel nichts. Die Grafik hingegen sieht schicker aus. Es gibt mehr Einheiten und Missionen sowie mehr Action. Denn im neuen Teil dürfen Sie alle Befehle, die auf der Karte zur Verfügung stehen, auch im Kampfgeschehen erteilen. Der lästige Wechsel zwischen Action- und Strategie-Modus entfällt also.

IM OSTEN WAS NEUES

Während *Midway* hinsichtlich des Schwierigkeitsgrades stark schwankte – von viel zu leicht bis hin zu „Ich schmeiß vor Frust die Tastatur an die Wand“ – soll *Battlestations: Pacific* ausgewogener daherkommen. Mehr Abwechslung soll es ebenfalls geben. Dafür integrierten die Ungarn eine zweite Kampagne, die der Japaner. Neue Manöver gehen damit einher, schließlich waren die Asiaten gefürchtet für ihre Kamikaze-Angriffe. Für den Mehrspieler-Teil will der Hersteller fünf neue Modi implementieren. Der wohl interessanteste lehnt sich an Strategiespiele an. Mithilfe eines Support-Managers fordern Sie Nachschub an und nehmen Punkte auf der Karte ein. Sebastian Thöing

Info: www.battlestations.net

Battlestations: Pacific

GENRE	Actionspiel
HERSTELLER	Eidos Ungarn
ERSCHEINT	April 2009
VERGLEICHBAR	Battlestations: Midway



SEBASTIAN THÖING

Ich liebe Actionspiele – keine Frage –, aber ganz ehrlich: *Battlestations: Midway* fand ich stinklangweilig. Immer dasselbe Missionsschema ist genauso unerotisch wie Wolfgang Fischer und ebenso doof wie jeden Tag dieselbe Frau im Bett zu haben. Irgendwann wird's eben öde. Wenn Eidos Ungarn allerdings die künstliche Intelligenz verbessert, die Steuerung mit Maus und Tastatur vernünftig optimiert und vor allem die Aufträge stärker variieren lässt, dann – aber auch nur dann – gebe ich *Battlestations: Pacific* vielleicht eine Chance.

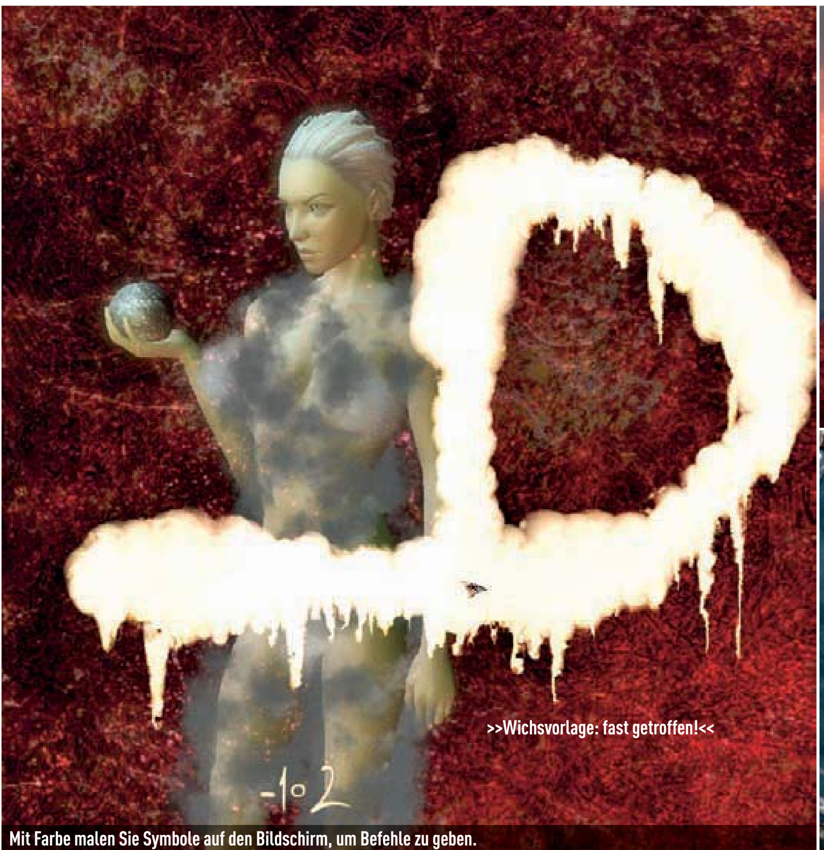


>>Besser als Frau am Steuer: keiner am Steuer.<<

Eidos Ungarn hört auf die Wünsche der Fans und integriert eine Cockpit-Ansicht ins Spiel.



Alle Vehikel haben verschiedene Trefferzonen. Hier geht gerade der Tank in Flammen auf.



Mit Farbe malen Sie Symbole auf den Bildschirm, um Befehle zu geben.



Zuvor angemalte Bäume dienen als Farbquelle.

In der Körperansicht füllen Sie Ihre Herzen mit Farbe.

THE VOID

Buntes Treiben

In *The Void* malen Sie halbnackte Frauen mit Farbe an. Aber Obacht: Wenn Sie Pech haben, polieren die Brüder Ihre Kauleiste.

Die russische Version von *The Void* steht im Museum für Moderne Kunst in Moskau. Mit den dort ausgestellten Exponaten hat das Action-Adventure von Ice-Pick Lodge eine Gemeinsamkeit: Es verlangt den Willen zum Umdenken, die Bereitschaft, eine gebogene Realität zu akzeptieren.

FAMOSER AUFTAKT

Was am Anfang passiert, passiert selten am Anfang: Sie sterben. Der Tod jedoch führt weder in den Himmel noch in die Hölle. Er führt in „The Void", eine düstere Zwischenwelt, optisch grotesker als die PC ACTION-Redaktion. Grau ist es da, karg und leblos. Sie schauen sich um, gehen langsam die ersten Schritte. *The Void* gleicht einem Blick ins Nichts. Im Hintergrund spielt Musik; beklemmende, ruhige Töne erdrücken Sie mit einer einzigartigen Atmosphäre. Hinter all dem Unbekannten steckt eine tiefere Wahrheit, eine Antwort auf die Frage nach dem Warum. Die zu finden dient als kreative Aufgabe, geschnürt um den Wunsch nach der eigenen Wiedergeburt, der Rückkehr in die Realität. Aber wie?

MACH'S BUNT

Mit Farben. Je tiefer Sie in „The Void" vordringen, desto mehr Farben sammeln Sie ein. Als transportable Eimer dienen bis zu 20 Herzen, die ebenfalls in der Zwischenwelt zu finden sind, kaum zu übersehen, weil grell leuchtend. Eine Kolorierung füllt ein Herz und steht repräsentativ für bestimmte Eigenschaften. Blau zum Beispiel macht Sie schneller, Grün stärkt Ihre Defensive, Gold erhöht das Ihnen entgegengebrachte Vertrauen. Der Einsatz von Farben funktioniert mit Glyphen, die Sie per Mausbewegung auf den Bildschirm malen. Um Monster anzugreifen, pinseln Sie einen dicken Punkt, um sie abzuwehren, reicht ein Kreis. Die wichtigste Glyphe jedoch legt den Grundstein für die Suche nach der Wahrheit: das Symbol für Alpha. Es steht Pate für die Begriffe „Geben" und „Sprechen".

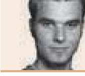
FAMILIENBANDE

In „The Void" leben Schwestern und Brüder, Königinnen und Beschützer, Schönheit und Abscheu; genau wie in unserer Redaktion. Sie alle erzählen ihre eigene Geschichte über die Zwischenwelt, sie alle verbergen ein kleines Stück der Wahrheit. In ihrem Verhalten erscheinen sie nur allzu menschlich: Hinterlist, Intrige, Egoismus, die eigenen Ziele stehen über dem Gesetz der Moral. Um mit einer Schwester zu sprechen, zeichnen Sie eine Glyphe auf den Bildschirm. Dazu verwenden Sie am besten ihre Lieblingsfarbe. Dann lässt Sie die Alte auch rein ... in den nächsten Abschnitt von „The Void". Auf dem Weg dorthin, der durch eine genetisch anmutende Karte repräsentiert wird, treffen Sie womöglich auf die Brüder. Und die sehen es gar nicht gerne, wenn Sie schöne Frauen mit Farbe willig machen. Nur wer die richtigen Entscheidungen trifft und Figuren gegeneinander ausspielt, vermeidet Kämpfe mit den bizarren Beschützern. Aber welche Entscheidung ist schon richtig in solch einer gebogenen Realität? Thomas Wilke

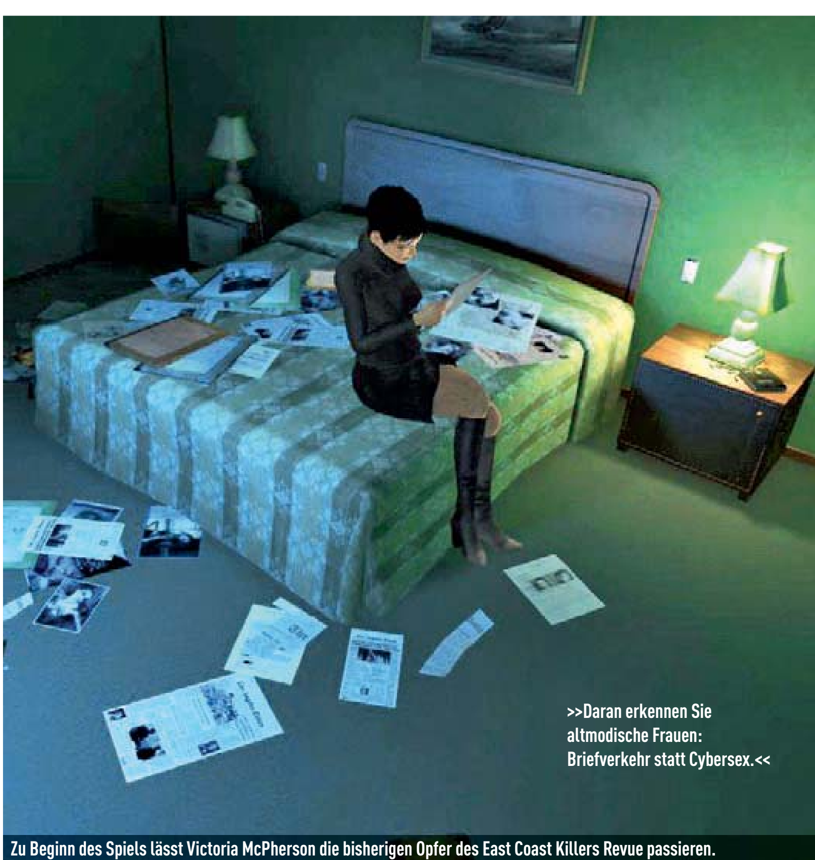
Info: www.tension-game.com

The Void

GENRE	Adventure
HERSTELLER	Ice-Pick Lodge/Atari
ERSCHEINT	Mai 2009
VERGLEICHBAR	Black Mirror, Darkness Within


THOMAS WILKE

Als nach den ersten Schritten in der düsteren Welt plötzlich ein Baum zu leuchten begann, klappte mir kurz die Kinnlade herunter. Ice-Pick Lodge versteht es, auch ohne viel Grafikkraft ein Kunstwerk auf den Bildschirm zu zaubern. Das ist umso erfreulicher, weil um mich herum nur hässliche Menschen sitzen. Kollege Fischer zum Beispiel. Oder Kollege Frank. Oder ... naja, egal. Die sehen den fiesen Brüdern aus *The Void* ähnlich, erzählen aber keine interessanten Geschichten, sondern geistigen Dünnschiss. Schenken Sie dem Spiel Aufmerksamkeit. Es lohnt sich!



Zu Beginn des Spiels lässt Victoria McPherson die bisherigen Opfer des East Coast Killers Revue passieren.



Sie schlüpfen abwechselnd in die Rolle von Opfer und Ermittlerin.

Verstümmelung: Dieser jungen Frau fehlt die linke Hand.

STILL LIFE 2

Mordsweiber

In *Still Life* bestaunten Sie zwei üppige Brüste. In *Still Life 2* bestaunen Sie vier üppige Brüste. Und das Ende einer bizarren Mordserie.

Vier Jahre ist es jetzt schon her. Vier Jahre voller Albträume, voller Gedanken, die kein Mensch vergessen kann. Das Leben von Victoria McPherson hat einen ständigen Begleiter: den Tod. Sein Mysterium rankt sich um den Namen East Coast Killer, seine Opfer sind Frauen. Prostituierte. Er selektiert, er plant, er setzt um: das perfekte Verbrechen. Am Tatort bleibt ein Gemälde von ästhetisch schauriger Schönheit zurück, gezeichnet aus nackten Körpern. Sie liegen da, unschuldig, rein gewaschen, ohne Spuren, ohne Hinweise. Und trotzdem: McPherson gibt nicht auf, sie ist eine smarte Frau, eine FBI-Agentin.

VERKUPPLUNGSVERSUCHE

Am Ende des düsteren Adventures *Still Life* thront der Höhepunkt: ein Schuss in die Brust; der Mörder taumelt, blutet, fällt in eiskaltes Wasser. Die gleiche Zwischensequenz bildet den Auftakt von *Still Life 2*, dann folgt ein Zeitsprung ins Jahr 2008. Der Mörder lebt. Sie schlüpfen abermals in die Rolle von Victoria McPherson, um dem East Coast Killer das Handwerk zu legen. Unterstützung leistet die Journalistin Paloma Hernandez, die jedoch frühzeitig in die Fänge des mysteriösen Maskenträgers gerät. Fortan erleben Sie das digitale Abenteuer abwechselnd aus der Sicht des armen Opfers sowie durch die Augen der Ermittlerin.

WEIBERKRAM

Wenn Sie die Kontrolle über McPherson übernehmen, stehen Ihnen forensische Werkzeuge zur Verfügung, mit denen Sie Tatorte untersuchen, Spuren sichern und Beweismaterial analysieren. Paloma Hernandez hingegen kämpft ums blanke Überleben, eingesperrt im Verlies des Mörders. Egal welches (leider in Kleidung gehüllte) Brustpaar Sie durch die Gegend schaukeln, die düstere Atmosphäre verschlingt Sie sofort. Dafür sorgen eine stimmige Soundkulisse und spannende Zwischensequenzen, die überraschende Wendungen in der Geschichte stilvolll präsentieren. Dem zuträglich: sinnvolle, thematisch passende Rätsel. Was wir bisher in der Beta-Version des Adventures gesehen haben, hinterließ einen guten Eindruck. Während im Vorgänger die zu einfachen Aufgaben Anlass zur Kritik gaben, scheint das Spektrum von *Still Life 2* ein paar Kopfnüsse bereitzuhalten. Hinzu kommen Rätsel, deren Lösung es unter Zeitdruck zu finden gilt. Mit Paloma suchen Sie beispielsweise binnen weniger Minuten nach einem Gegengift, um nicht an der Todesspritze des Mörders zu sterben. Aber keine Angst: Intelligenzallergiker wie Import-Österreicher Michael Grill dürfen auf faire Wiedereinstiegspunkte hoffen, sollten sie am Zeitlimit scheitern; auch ohne vorheriges Abspeichern. Am Inventar-System haben die Entwickler nur wenig geändert, eine Gegenstandsleiste existiert nach wie vor nicht. Per Mausklick öffnen Sie Ihr begrenztes Gepäck, um Objekte zu entnehmen oder relevante Informationen abzurufen. Interessanter Ansatz: Schränke und Müllcontainer dienen als Zwischenlager für nicht benötigte Gegenstände. Zwei Weiber tragen eben eine Menge Krempel mit sich herum. Thomas Wilke

Info: www.still-life2.de

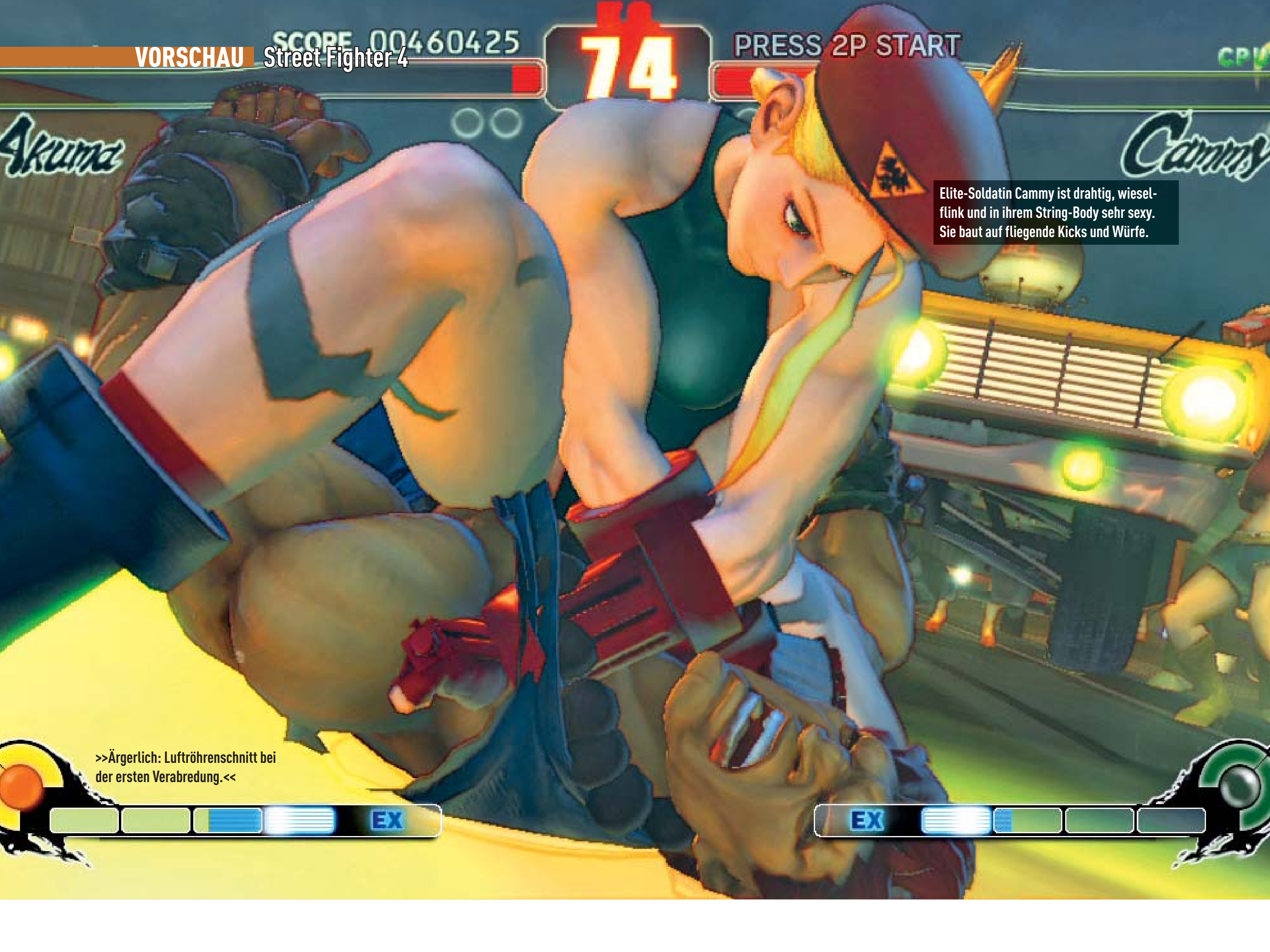
Still Life 2

GENRE	Adventure
HERSTELLER	Microïds/Rondomedia
ERSCHEINT	30. März 2009
VERGLEICHBAR	Black Mirror 2

THOMAS WILKE



Eines steht fest: Optisch ist *Still Life 2* keine Wucht. Aber das stört mich auch an meinen Kollegen nicht. Was zählt, sind die inneren Werte. Und die scheinen bei *Still Life 2* großes Potenzial zu haben: Die Atmosphäre stimmt, die Rätsel sind sinnvoll und die Geschichte punktet mit interessanten Wendungen. Bauchschmerzen bereiten mir momentan noch die zahlreichen Gegenstände, die beide Protagonistinnen zwar mitnehmen, die jedoch keinen Nutzen haben. Typisch Frau halt. Ein Nackt-Patch wäre ebenfalls wünschenswert, der vier Brüste wegen.



Elite-Soldatin Cammy ist drahtig, wieselflink und in ihrem String-Body sehr sexy. Sie baut auf fliegende Kicks und Würfe.

>>Ärgerlich: Luftröhrenschnitt bei der ersten Verabredung.<<

STREET FIGHTER 4

Geh mal wieder fremd!

Der „King of Fighters" ist zurück. Und er kommt nicht von SNK, sondern von Capcom. Und für den PC!

Genau wie der Autor dieser Zeilen dürfte sich vermutlich kaum jemand unter den Lesern daran erinnern, dass in den letzten Jahren auch nur ein vernünftiges Beat 'em Up für den PC erschienen wäre. Umso erfreulicher, dass mit *Street Fighter 4* in Kürze die neue Genre-Referenz auf heimischen Rechnern Einzug hält. Die Umsetzung liegt nahe, da die Spielhallen-Version auf einem Taito-Type-X²-Board läuft, welches wiederum auf einem Intel-Chipsatz samt Windows XP basiert. Ungeachtet der leider noch nicht bekanntgegebenen Hardware-Anforderungen für zu Hause dürfte eine qualitative 1-zu-1-Umsetzung somit geritzt sein. Die Konsolenfassungen (PS3, Xbox 360) stehen bereits in den Läden und sorgen seit ihrem Release für ein seltenes Phänomen: Zwölfjährige Knirpse und gestandene Mittdreißiger scharen sich gleichermaßen um die Vorführ-Displays, um sich mit ihren neuen/alten Helden virtuell zu verdreschen. Es ist ein Treffen der Generationen – sowohl vor als auch auf dem Bildschirm.

FREUDIGES WIEDERSEHEN

Capcom kehrt mit dem jüngsten Teil des traditionsreichen Franchise zu den Wurzeln der Serie zurück. Dies merkt man bereits daran, dass alle zwölf Recken des Meilensteins *Street Fighter 2* mit von der Partie sind. Trotz Hi-Res-Optik und schickem Cel-Shading-Look ähneln Ken, Ryu und Co. ihren Pendants von 1991 stark. Wer wie wir schon zum alten Eisen gehört und *Street Fighter 2* noch von damals kennt, wird sich sofort wieder heimisch fühlen. Denn im Prinzip steuern sich die Kämpfer genauso wie vor 18 Jahren. Allerdings haben sie in der Zwischenzeit einiges dazugelernt.

PUNCH UND POWER-PUNCH

Mit der völlig neuen Fokus-Attacke (mittlere Punch- und Kick-Taste gleichzeitig) können Sie einen besonders starken Schlag aufladen, der den Gegner anschließend langsam zu Boden sinken lässt und ihn für weitere Angriffe „öffnet". Während der (dreistufigen) Aufladephase steckt der eigene Kämpfer sogar einen Schlag des Gegners ein, ohne dass der Vorgang unterbrochen wird. Hinzu kommen verheerende Super- und Ultra-Combos mit zahlreichen aneinandergereihten Moves, die aber erst dann zur Verfügung stehen, wenn die jeweilige Anzeige am unteren Bildschirmrand durch ausgeteilte und eingesteckte Treffer weit genug aufgeladen ist. Beide Combo-Attacken sind extrem stylish in Szene gesetzt und immer wieder ein echter Hingucker. Wer nach so viel Fach-Chinesisch genauso irritiert dreinblickt wie Kollege Grill beim ersten Samenerguss, darf aufatmen: Capcom hat einen Übungsmodus integriert, in dem Sie nach Herzenslust ganz ungestört sämtliche Techniken üben können. Prügel-Veteranen versuchen sich hingegen an den vielen Herausforderungen, die mit Time-Attack-, Survival- und speziell dem Trial-Modus mit seinen komplizierten Combo-Vorgaben viel Übung und noch mehr Geschick erfordern.

DRAMA-QUEENS

Im Arcade-Modus haben Sie die Möglichkeit, die persön-

>>Geht ab wie ein Zäpfchen: der neue Honda.<<

Auch Sumo-Ringer E. Honda kann nach wie vor auf sein altbewährtes *SF 2*-Move-Repertoire zurückgreifen.

Spezialattacken wie diese Kick-Combo werden stets effektvoll in Szene gesetzt.

Der neue Endboss Seth kopiert die Fähigkeiten der anderen Fighter. Hier: Dhalsim.

>>Dreht ohne Barbie völlig durch: Ken.<<

Die Combos in den Trial-Herausforderungen verlangen Ihren Fingern ein Höchstmaß an Schnelligkeit und Koordination ab.

liche (meist vor Stereotypen und Klischees nur so triefende) Hintergrundgeschichte eines jeden Charakters zu erfahren. Die Vor- und Abspänne im Anime-Stil sind liebevoll gezeichnet und allein schon Ansporn genug, das Turnier mit jedem der Teilnehmer einmal anzugehen. Sie müssen allerdings nicht gegen alle anderen Kontrahenten bestehen, um in den Genuss der jeweiligen Endsequenz zu kommen. Nach sieben Kämpfen folgt bereits der Showdown gegen Obermotz Seth.

SCHLECHTE VERLIERER

Sein ganzes Potenzial entfaltet *Street Fighter 4* allerdings erst im Zweispielermodus. Es geht einfach nichts über das Erlebnis, einen eh schon stinksauren Kollegen mit einem perfekten Ultra-Combo-Finish endgültig vom Platz zu fegen, während im Hintergrund die halbe Redaktion grölt. Selten hat es ein Spiel gegeben, das in unseren Büros derart viele Menschen vor den Bildschirm gezogen hat. Und selten sind die Emotionen dabei dermaßen hochgekocht. Das nahezu perfekt ausbalancierte Kampfsystem sorgt dafür, dass man schnell seinen persönlichen Liebling gefunden hat. Aber: Mit primitivem Button-Mashing haben Sie gegen erfahrene Spieler nicht den Hauch einer Chance. Wer sich zu Letzteren zählt, darf sein Können auch online gegen die *Street Fighter*-Elite dieser Welt unter Beweis stellen. Das funktioniert auf den Konsolen bereits wunderbar.

Toni Opl

Info: www.streetfighter.com

Street Fighter 4

GENRE	Beat 'em Up
HERSTELLER	Capcom
ERSCHEINT	2. Quartal 2009
VERGLEICHBAR	Street Fighter 2

TONI OPL



Selten hat mich dieses verfluchte „Eins noch!"-Syndrom dermaßen gepackt wie bei *Street Fighter 4* – jetzt schon mein Game of the Year für 2009. Während ich mich an der neuen Cell-Shading-Optik kaum sattsehen kann, fühle ich mich spielerisch in selige Super-Nintendo-Zeiten zurückversetzt. Perfekter kann man Old- und New-School kaum verbinden. Getreu dem Motto „Leicht zu erlernen, aber schwer zu meistern" haben zudem sowohl Casual-Heinis als auch Frame-Tabellen studierende Ultra-Nerds eine Mordsgaudi. Aber: Ein vernünftiges Gamepad ist Pflicht.

Die fantastischen Vier?

Satte 25 Kämpfer lassen in *Street Fighter 4* die Fäuste fliegen. Ganz neu in der Klopper-Riege sind:



RUFUS
Der extrem beleibte (die Animation seiner Wampe muss man in Bewegung gesehen haben!) Rufus benutzt im Kampf einen selbst entwickelten Kung-Fu-Stil. Trotz seiner Körperfülle bewegt er sich im Gegensatz zu Kollege W. Fischer erstaunlich schnell und gewandt.

ABEL
Der französische Mixed-Martial-Arts-Spezialist ist ganz auf den Nahkampf spezialisiert und vereint schlagkräftige Tritte und Schläge im Stil von Ryu und Ken mit schwer konterbaren Würfen à la Zangief.

EL FUERTE
Der mexikanische Wrestler ist leidenschaftlicher Koch und immer auf der Suche nach Rezepten, die Kraft und Ausdauer geben. Die Bratpfanne hat er aber dennoch nur für den Einmarsch in die Arena dabei.

C. VIPER
Die US-Geheimagentin ist im wahrsten Sinne des Wortes elektrisierend. Ein Spezialanzug verleiht ihr die Fähigkeit, Gegner mit Treffern unter Strom zu setzen oder zu flambieren. Ihre Möpse sind auch nicht zu verachten!

In *Need for Speed: Shift* erleben Sie das virtuelle Renngeschehen so intensiv wie nie zuvor.

>>Kriegen nicht genug: Kettenraucher.<<

NEED FOR SPEED: SHIFT

Shift-Verkehr

Electronic Arts lenkt die Kult-Rennspielserie in eine vollkommen neue Richtung! Mit einer Wertung von 80 Prozent hat *Need for Speed: Undercover* zwar nicht schlecht abgeschnitten, aber wenn wir ehrlich sind, dann zeigt die *Need for Speed*-Serie deutlichere Abnutzungserscheinungen als Wolfgang Fischers Gesicht nach einer durchzockten *WoW*-Nacht (die Unterschiede zum Normalzustand sind trotzdem gering). Das hat auch Electronic Arts erkannt und kündigt mit *Need for Speed Shift einen* gewagten Neustart seiner berühmten Rennspiel-Serie an.

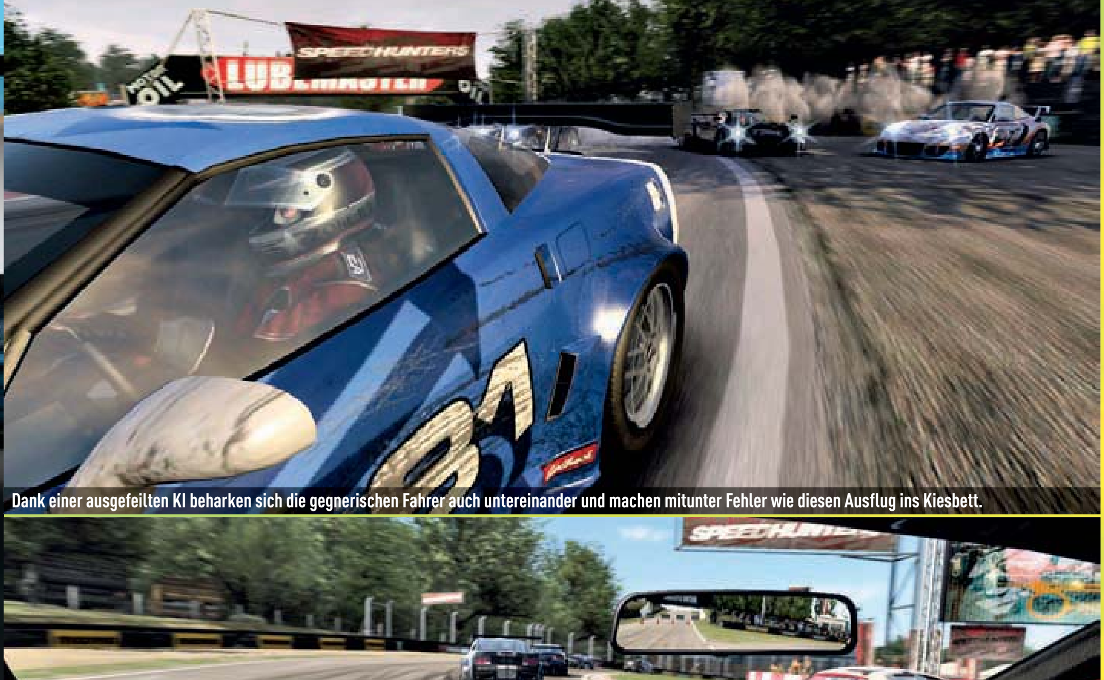
DIE RUHE VOR DEM STURM

In der London-Niederlassung von EA haben wir einen Blick auf *Shift* geworfen und waren am Ende des Tages ernsthaft beeindruckt. Patrick Soderlund, Senior Vice President & Group General Manager European Studios, und Andy Garton, Development Director bei Slightly Mad Studios, führten uns zunächst an einem monströsen 50-Zoll-Plasma-TV das Spiel vor. Das Auto: ein Pagani Zonda F. Die Strecke: Brands Hatch. Mit lautem Getöse geht der schicke Sportflitzer an den Start. Eine Kamerafahrt dicht über der Start/Ziel-Geraden und zwischen den aufheulenden Rennboliden hindurch stimmt auf das spektakuläre Renngeschehen ein. Hitze steigt flirrend über den Motoren auf. Die Ampel schaltet auf Grün und Garton gibt Vollgas. Aus der Cockpit-Perspektive beobachten wir, wie die PS-Monster mit qualmenden Reifen losflitzen. Der Motor kreischt bei hohen


>>Schon die alten Chinesen wussten: Streckenbegrenzungen sind wie Pommes – am besten rot-weiß.<<

Das fertige Spiel soll einen stattlichen Fuhrpark von über 70 Boliden bieten.


Viel ist über die Karriere noch nicht bekannt. Es geht auf Rennstrecken und Stadtkursen zur Sache.


Dank einer ausgefeilten KI beharken sich die gegnerischen Fahrer auch untereinander und machen mitunter Fehler wie diesen Ausflug ins Kiesbett.

>>„Ein Haufen Uhren im Auto und keine zeigt die richtige Zeit an!“<<

In der Cockpit-Ansicht können Sie die unglaublich detaillierten Innenräume der verschiedenen Fahrzeuge bewundern. Ein Traum!

Drehzahlen biestig und roh aus der 5.1-Surround-Anlage. Nach wenigen Minuten hat das Spektakel ein Ende.

VON FAHRERN FÜR FAHRER

Besonders wichtig ist es Patrick Soderlund, der in seiner Freizeit professionell Rennen fährt, und den Entwicklern von Slightly Mad Studios (die bis Anfang Januar noch Blimey! Games hießen und aus einem Großteil ehemaliger Entwickler der SimBin Studios bestehen), das Gefühl zu vermitteln, wirklich am Steuer eines Rennwagens zu sitzen. Deshalb haben die Jungs auch der Cockpit-Ansicht ihre ganze Aufmerksamkeit zukommen lassen. Anhand eines Porsche 997 GT2 zeigen sie uns, wie ernst sie es damit meinen.

INNENLEBEN ZUM VERLIEBEN

In dem filigran nachmodellierten Interieur des Hecktrieblers ist jedes noch so winzige Detail am Armaturenbrett zu erkennen. Unsere Augen wandern über die Lüftungsschlitze mitsamt ihren Bedienelementen, die farbigen Nähte der Lederausstattung, das Navigationssystem mit seinen vielen Knöpfen, die Schalter für die Warnblinkanlage, die Hebel für Licht und Scheibenwischer, den mit Leder überzogenen Schaltknauf und das Sportlenkrad, dessen unterschiedliche Materialien zum Anfassen echt aussehen. Ein Traum! Die Instrumente, etwa der Drehzahlmesser, der Tachometer und der Öldruckmesser, zeigen in Echtzeit berechnete Werte an. Sogar die Beine des virtuellen Fahrers sind korrekt animiert. Neben dem Interieur steht auch der virtuelle Fahrer im Mittelpunkt. So beeinflussen die G-Kräfte das Blickfeld. Je nachdem, ob Sie Gas geben, bremsen oder schnell in eine Kurve einbiegen, neigt sich die Kamera dezent nach vorne, nach hinten oder zur Seite – genauso wie es der Kopf eines realen Rennfahrers unter dieser Belastung tun würde. Als Garton auf ei-

Checkliste

DIE NEED-FOR-SPEED-SERIE HAT SEIT UNDERGROUND 2 EINIGE GAMEPLAY-ELEMENTE, AN DIE MAN SICH GEWÖHNT HAT. WAS GENAU BLEIBT DAVON ÜBRIG?

☒ **OFFENE SPIELWELT**
Seit *Need for Speed: Underground 2* (Ausnahme: *NfS ProStreet*) dürfen Sie in einer ganzen Stadt heizen, was der virtuelle Hubraum hergibt. Im neuesten Teil wird es keine frei befahrbaren Areale mehr geben.

☒ **VERFOLGUNGSJAGDEN MIT DER POLIZEI**
Wem die Verfolgungsjagden mit den virtuellen Herren in Grün den meisten Spaß brachten, der hat Pech. In *Shift* ist Schluss mit diesem Katz-und-Maus-Spiel.

☒ **„HOLLYWOODREIFE“ INSZENIERUNG DER STORY**
Gegen geile Weiber vor der Kamera ist normalerweise nichts einzuwenden, es sei denn, sie versuchen, eine Story in einem Rennspiel zu erzählen. Davon werden wir (zum Glück) in *Shift* verschont.

☑ **TUNEN**
Auch wenn *Shift* in eine ganz andere Richtung geht, darf wieder munter getunt werden. Schwingen Sie den virtuellen Schraubenschlüssel und bohren Sie die Leistung Ihres Boliden auf oder ver(schlimm)bessern Sie die Optik Ihres Boliden mit jeder Menge Lack und Vinyls.

☑ **KARRIERE**
In bisherigen *NfS*-Spielen gab es stets eine Art Karriereleiter, die Sie emporklettern mussten, etwa die Blacklist in *Most Wanted*. Auch in *Shift* dürfen Sie Karriere machen. Über Aufbau und Hintergründe schweigen sich die Entwickler jedoch noch aus.

= **NEED FOR SPEED: SHIFT**
Die Entwickler nehmen den Neuanfang ernst und lassen bis auf zwei Elemente nicht viel *NfS*-Charakteristisches übrig. Mal sehen, was sie sich noch einfallen lassen.


>>Unauffällig: des Präsidenten Street Force One.<<

Auch in *Shift* dürfen Sie die Leistung und Optik Ihrer Boliden verändern.


Der fiktive London-Kurs stellt mit engen Kurven und Schikanen eine Herausforderung dar.

INTERVIEW

„ES WAR AN DER ZEIT, DIE NEED-FOR-SPEED-SERIE ZU MODERNISIEREN."


Andy Garton ist Development Director bei Slightly Mad Studios und hat schon an *GT Legends* und *GTR 2* gearbeitet.

Nach der Präsentation stellten sich Patrick Soderlund und Andy Garton unseren Fragen.


Patrick Soderlund ist Senior Vice President & Group General Manager European Studios bei Electronic Arts.

PC ACTION Die *Need for Speed*-Reihe hat in der Vergangenheit bereits einige neue Konzepte und Richtungswechsel erlebt. Mit *Need for Speed: Shift* präsentieren Sie eine waschechte Simulation. War es Ihrer Meinung nach an der Zeit für so einen radikalen Richtungswechsel?

Soderlund: Ich denke, es war an der Zeit, die *Need for Speed*-Serie zu modernisieren. Der *Need for Speed*-Konsument ist zwischen 12 und über 40 Jahre alt. Wir sind zu der Erkenntnis gelangt, dass mehrere Ausrichtungen der Need for Speed-Serie nötig sind, um wirklich alle Spieler zufriedenzustellen. Es wird die actionbetonten *Need for Speed*-Titel geben, ganz nach den Vorbildern *Hot Pursuit 2*, *Underground* oder *Most Wanted*. Für die jüngere Zielgruppe wird es arcadelastige Titel, etwa für Nintendo Wii oder DS, geben, die auf jeden Fall komplett neu entwickelt werden und nicht auf bereits existierenden Titeln basieren. Und der dritte Teil der Neuausrichtung ist die Veröffentlichung von simulationslastigen, authentischen Titeln wie *Need for Speed: Shift*. Ich denke, es ist ein wohlüberlegter Schritt für die Marke. *ProStreet* war ein bisschen Action, ein bisschen Simulation. Also ziemlich unentschlossen, anstatt auf ein bestimmtes Element fokussiert zu sein. Und nur so kann man wirklich großartige Spiele erschaffen: indem man sich klar macht, was man kreieren will, und sich dann voll darauf konzentriert.

PC ACTION Haben Sie keine Bedenken, mit der neuen Ausrichtung die bisherigen Fans zu verschrecken?

Soderlund: Wir möchten, dass man das Gefühl hat, ein echtes Auto zu fahren. Jeder kann den Controller in die Hand nehmen und losfahren. Gleichzeitig wollen wir, dass sich *Shift* authentisch und realistisch anfühlt. Wenn die Jungs von Slightly Mad Studios dieses Spiel ganz alleine entwickeln würden, käme mit Sicherheit etwas völlig anderes dabei heraus. Ebenso entstünde etwas anderes, wenn EA dieses Spiel komplett alleine machen würde. Unsere Wege haben sich gekreuzt und so haben beide Seiten Elemente eingebracht, die am Ende für ein tolles Produkt sorgen werden. Die Leute von Slightly Mad Studios waren zudem sehr offen für Feedback. Sie wissen, dass sie in der Vergangenheit großartige Rennsimulationen geschaffen haben, der Markt für diese Art von Spielen jedoch ein Limit hat. Wir bei Electronic Arts entwickeln Spiele für den Massenmarkt. Ich denke, dass wir sehr gut zusammenarbeiten.

Garton: Wir haben uns von Beginn an mit dieser Engine auch auf den Konsolenmarkt konzentriert. Es dreht sich alles um Zugänglichkeit. Eigentlich ist die Tatsache, dass unsere Engine auf realistischen Physik-Berechnungen basiert, der entscheidende Punkt für das packende „Am Limit"-Gefühl, das darüber hinaus auch das Zentrum von *Shift* darstellt. Wissen Sie, wenn ein Wagen anfängt auszubrechen oder Sie hart über die Curbs poltern, bleibt das Verhalten des Wagens trotz der hohen Belastungen berechenbar. Und das macht den Spaß daran aus.

Soderlund: Nicht alle *Need for Speed*-Konsumenten, die keine Rennsimulationen mögen, werden mit *Shift* automatisch nichts anfangen können. Zu *Shift* werden Spieler Zugang finden, die sowohl *Underground* als auch *Most Wanted*, *Undercover* oder auch *Porsche Unleashed* gerne gespielt haben. Wir versuchen, das Spiel an den Massenmarkt anzupassen. Ja, *Shift* ist nicht leicht, es ist aber auch nicht schwer, ein paar Runden zu drehen. Darüber hinaus gibt es viel Raum, um sich zu verbessern, und das ist sehr wichtig. Benutzt ein Spieler sämtliche Fahrhilfen, wird das Spiel relativ einfach. Je weiter er kommt und je besser er fährt, desto wahrscheinlicher wird er die Fahrhilfen deaktivieren wollen. Tut er dies, wird er merken, dass er schneller ist, weil er den Wagen ans Limit treiben kann. Das ist wichtig für alle Spieler: vorwärtszukommen und das Gefühl zu haben, dass sie sich weiter verbessern können.

PC ACTION Was ist das Besondere an *Need for Speed: Shift* im Vergleich zu anderen Rennspielen?

Soderlund: Ich denke, es ist eine Kombination aus unterschiedlichen Dingen. Alle oder zumindest viele Rennspiele rühmen sich, die beste Grafik zu haben. Ich denke, wir haben die beste Grafik. Ehrlich, ich glaube nicht, dass es ein Konkurrenzprodukt gibt, das *Shift* im grafischen Bereich übertrifft, zumindest was ich bisher gesehen habe. Ich bin ziemlich objektiv, was das angeht. Der wichtigste Punkt ist: Kein anderes Rennspiel konnte das Gefühl, in einem Rennwagen zu sitzen, gänzlich zufriedenstellend simulieren. Viele versuchten es, aber versagten. Die Tatsache, dass das Team von Slightly Mad Studios aus absoluten Auto-Enthusiasten besteht und ich selbst professionell Rennen fahre, zeigt, dass an *Shift* Leute mit viel Leidenschaft arbeiten, um ein packendes Rennspiel-Erlebnis zu schaffen.

ner langen Geraden richtig Vollgas gibt und die Tachonadel die 200 km/h-Markierung überschreitet, verschwimmt das Fahrzeuginnere durch einen dynamischen Motion-Blur-Effekt und nur ein kleiner Ausschnitt der Strecke bleibt scharf. So muss ein Tunnelblick aussehen! Auch deftige Kollisionen haben einen nicht minder deftigen Einfluss auf Ihre Wahrnehmung. Kommt es zu einem Unfall, wackelt die Kamera stark und das Bild wird völlig unscharf. Erst nach mehreren Sekunden klärt sich die Sicht wieder und der Bildausschnitt hört auf zu wanken. Die Benommenheit des Fahrers ist förmlich spürbar.

GRAFISCHER BOMBAST

In grafischer Hinsicht wird *Shift* von einer von Grund auf neu entwickelten High-Dynamic-Range-Engine angetrieben, die zusätzlich Full-Screen-Anti-Aliasing unterstützt. Die vorgeführte Pre-Alpha-Version der PC-Fassung sah bereits sehr beeindruckend aus. Das Spiel lief in der Full-HD-Auflösung von 1.920 x 1.080 Bildpunkten und mit achtfacher Kantenglättung überraschend stabil. Und das, obwohl mit aufwendigen Grafikspielereien wie Rauch-effekten, weichen Schatten im Fahrzeuginneren und hoch aufgelösten Spiegelungen auf den Karosserien wahrlich nicht gespart wurde.

Der neueste *Need for Speed*-Spross stellt zweifelsohne einen mutigen Neuanfang für die Reihe dar. Was die Technik betrifft, machen wir uns keine Sorgen, aber alles Weitere blieb im Dunkeln. Karriere? Soll es geben, aber wie sie aussehen oder ablaufen wird, ließen sich die Entwickler nicht entlocken. Optik- und Leistungs-Tuning? Wird es ebenfalls geben, aber auch hier halten sich Patrick Soderlund und Gary Garton sehr bedeckt. Schade, denn gerade für Fans der vorherigen *Need for Speed*-Teile wären die Antworten auf diese beiden Fragen sehr interessant. Udo Crnjak

Info: www.needforspeed.com

Need for Speed: Shift

GENRE	Rennsimulation
HERSTELLER	Electronic Arts
ERSCHEINT	Herbst 2009
VERGLEICHBAR	Race Driver: GRID

UDO CRNJAK



Ich bin schwer beeindruckt. Das, was ich von *Shift* zu Gesicht bekam, hat mich aus den Latschen gehauen. Die Optik ist jetzt schon einfach grandios. Das Interieur, die Cockpit-Ansicht und das Gefühl, wirklich in der Haut eines Rennfahrers zu stecken ... einfach genial! Auch die aufwendige, auf Realismus getrimmte Fahrphysik fühlte sich richtig gut an. Ich vergaß völlig, dass ich ein *Need for Speed*-Spiel vor mir hatte. Und genau das ist der Knackpunkt. Der radikale Richtungswechsel wird nicht jedem *Need for Speed*-Fan gefallen. Ich persönlich finde ihn super!


>>Schatz, wenn ich gewusst hätte, dass das mit deiner Carrera-Bahn so ausartet, hätte ich dir den Aufbau nicht erlaubt.<<

Im Moment ist noch unklar, ob London die einzige Metropole bleibt, in der Rennen stattfinden.


>>Ausnahmsweise berechtigt: Verfolgungswahn.<<

Jeder CPU-gesteuerte Fahrer verfügt über einen eigenen Charakter und damit verbunden bestimmte Fahreigenschaften.



>>Auf frischer Tat ertappt: Schubladendiebe.<<

Mit dem sogenannten FreeFlow-Kampfsystem sind selbst Auseinandersetzungen mit mehreren Gegnern kein Problem.

BATMAN: ARKHAM ASYLUM

Flederfetischist

Ab in die Klapse! Der Joker wird eingeliefert und stiftet Chaos in der Heilanstalt.

„Er hat fast ohne Kampf aufgegeben. Das gefällt mir nicht", sagt Batman und sieht zu, wie Wärter des Arkham Asylum den verrückten Bösewicht in Richtung Zelle schleifen. Keine Gegenwehr. Doch plötzlich bricht es aus ihm heraus. Der Joker legt die Wachen des Sanatoriums lahm, das für geisteskranke Kriminelle von Gotham City reserviert ist, und entkommt. „Willkommen im Irrenhaus, Batman", schreit er und meint damit keineswegs die Büros der PC ACTION. Es ist der Beginn einer verrückten Jagd – und Sie sind mittendrin.

ALLE MACHT DEN DROGEN

Sie sind Batman und sehen den dunklen Rächer aus der Third-Person-Perspektive am linken Bildschirmrand. Ihre Aufgabe: Finden Sie den Joker und machen Sie ihn dingfest – wieder mal. Denn eigentlich haben Sie ihn gerade erst eingeliefert, in die Irrenanstalt Arkham Asylum, gelegen auf einer Insel außerhalb der Stadt Gotham. Später erfahren Sie: Es war Jokers Absicht, er ließ sich freiwillig fangen. Sein Plan ist perfide, denn in den Laboren des Arkham Asylum werden mit einem neu entwickelten Medikament Experimente an Insassen durchgeführt. Die Substanz soll den Häftlingen helfen, allerdings besitzt sie negative Nebenwirkungen, die sich der Joker zunutze machen will. Was es genau mit ebenjenem Medikament auf sich hat, bleibt zunächst im Verborgenen. Batman jedoch sieht sich nicht nur einem seiner ärgsten Feinde gegenüber, auch die Insassen stellen eine Gefahr für ihn dar. Schließlich sind die bösen Buben nicht gerade positiv gestimmt, wenn es um maskierte Gutmenschen wie Bruce „Batman" Wayne geht.

BLITZABLEITER

Der erste Kampf naht. Kaum ist der Joker in der weiträumigen Anstalt verschwunden, brechen die ersten Bösewichte aus ihren Zellen aus und stellen sich Batman in den Weg. Anfangs erklärt das Spiel die wichtigsten Steuerelemente. Der Nahkampf ist ebenso einfach wie spektakulär inszeniert. Mit einer Taste schlagen, mit einer anderen kontern Sie. Die Tritt- und Schlagrichtung bestimmen Sie mit den Pfeiltasten oder – sollten Sie ein Gamepad präferieren – dem linken Analogstick. Auch mehrere Gegner sind mithilfe des sogenannten Free-Flow-Kampfsystems kein Problem. Blaue Blitz-Symbole über den Köpfen zeigen Ihnen an, wann Ihr Gegner zum Angriff übergeht. Drücken Sie schnell genug die Konter-Taste, liegt er kurz darauf am Boden. Ein Takedown, eine Art Finishing Move, gibt ihm den Rest. Getötet wird allerdings niemand. Das ist nicht Batmans Stil und das dürfte dem Titel somit eine Einstufung ab 16 Jahren seitens der USK bescheren. Neben dem Joker tauchen in *Batman: Arkham Asylum* weitere bekannte Charaktere aus den *Batman*-Comics auf. Harley Quinn, die Freundin des Jokers, der riesige Killer-Croc und natürlich Commissioner Gordon sahen wir in einer Presse-Präsentation bereits, ebenso wie den eher unbekannten Serienmörder Victor Zsasz. Two Face konnten wir zwar nicht erspähen, aber auch er soll im Spiel vorkommen. Ein weiteres wichtiges Feature sind die

>>Ausgebrochen: Einzeller.<<

Wie fast alle Charaktere, die mithilfe der *Unreal Engine 3* dargestellt werden, wirkt auch Commissioner Gordon bullig.

Diesen Wärter müssen Sie retten, ehe das Gas im Raum ihn tötet.

>>Beziehungstipp: Schenken Sie Ihrer Süßen öfter mal eine hübsche Kette.<<

Killer-Croc gehört zweifelsohne zu den beeindruckendsten Gegnern von Batman.

>>Finden wir gut: Sido verprügeln.<<

Einer von Jokers Fieslingen greift Sie gleich mit zwei Messern an. Er ist nur mit einem Betäubungs-Angriff zu besiegen

Gadgets, die Batman nutzt, um Gegner auszuschalten. Maschinenpistolen und andere Waffen sind für den dunklen Ritter nämlich ein Unding. Er hantiert lieber mit dem Batarang, der Batklaue, explosivem Gel, dem Sonar-Resonator oder dem Seilwerfer – Helferlein, die Ihnen im Laufe des Spiels erklärt werden und die Sie mit diversen Upgrades verbessern dürfen. Darüber hinaus stehen Ihnen forensische Werkzeuge zur Verfügung, darunter ein Fingerabdruck-Scanner, das sogenannte Amido-Black-Spray oder ein Pheromonedetektor. Denn es geht nicht allein um Action; Stealth-Elemente und einfache Rätsel stehen ebenso auf der Tagesordnung. Mit dem Röntgen-Scanner sehen Sie durch Wände und enthüllen so wichtige Hotspots wie sprengbare Hindernisse und Mauern. Ein Beispiel für ein Rätsel gefällig? Sie entdecken eine Sanatoriumsärztin in Not, umzingelt von mehreren Bösewichten. Sie alle stehen in einem Raum, lediglich ihre Stimmen dringen an Batmans Ohr. Mit Ihrem Gadget erspähen Sie eine sprengbare Wand. Sobald diese in die Luft fliegt, sollten auch die dahinter stehenden Gegner k. o. gehen. Sie sprühen also das explosive Gel drauf und zünden es an. Doch was ist das? Einige Gegner werden nicht von der Explosion erwischt, die Medizinerin stirbt, die Mission schlägt fehl. Was lief falsch? Beim Neustart fällt auf, dass eine andere Wand ebenfalls marode und zerstörbar ist. Auch hinter ihr stehen Wachen. Jagen Sie also beide Wände in die Luft, entledigen Sie sich mit einem Mal aller Gegner und retten die Ärztin. Gesagt, getan. Die Ladungen zünden, die Gegner gehen zu Boden, die Ärztin lebt. Mission erledigt.

SEI ENDLICH STILL

Leisetreter haben's einfacher. Denn gegen schwer bewaffnete Widersacher hat selbst Batman kaum eine Chance. Ihre einzige Möglichkeit, der Gefahr zu entkommen: getarnt vorgehen. Dafür verfügen Sie über den Seilwerfer und Fähigkeiten wie den Hanging-Takedown, den Sie eingangs durch den Einsatz von Erfahrungspunkten freischalten. Die erhalten Sie wiederum für viele Aktionen wie das Ausschalten von Gefangenen oder die Rettung von Wachen. Mit dem Greifhaken schwingen Sie sich auf höher gelegene Steinfiguren und können die Lage von dort aus in Ruhe sondieren. Läuft ein Gegner unter Ihnen her, lassen Sie sich hinabhängen, greifen den Fiesling und lassen ihn bewusstlos am Seil baumeln. Wenn Sie einen Feind erspähen, der nicht im Sichtfeld eines anderen patrouilliert, verwenden Sie Ihren Umhang, gleiten lautlos hinab und treten ihn ins Reich der Träume. Apropos Umhang: Für dessen Animation stellte Entwickler Rocksteady Games extra einen Mann ab, der sich um nichts anderes kümmert. Die übrigen Designer sind damit beschäftigt, die detaillierten Levels mithilfe der *Unreal*-Engine 3 zu gestalten. Kleinigkeiten wie Glassplitter, Zettel, diverse Fallen des Jokers, Patronenhülsen und umherstehende Objekte wie Tische und Stühle lassen die Locations authentisch wirken.

Erstmals dürfen Sie sich in einem *Batman*-Spiel frei bewegen. Denn *Batman: Arkham Asylum* wird ein Open-World-Spiel. Nach und nach schalten Sie Bereiche frei und dürfen alsbald das Asylum, alleiniger Schauplatz des Spiels, auf eigene Faust erkunden. Sollten Sie sich jedoch verlaufen oder bei einem Rätsel nicht weiterwissen, hilft Ihnen Oracle, die Tochter von Commissioner Gordon, via Funk weiter. Sebastian Thöing

Info: www.batmanarkhamasylum.com

Batman: Arkham Asylum

GENRE	Action-Adventure
HERSTELLER	Rocksteady Games
ERSCHEINT	3. Quartal 2009
VERGLEICHBAR	Splinter Cell: Double Agent

SEBASTIAN THÖING



Für alleinstehende Zocker im Wolfgang-Fischer-Format, versehen mit einer ausgeprägten Sozialphobie, hat die Gummipuppe unterm Bett bald ausgedient. Endlich flüstert auch denen bald eine Frau ins Ohr. Zwar nur ins virtuelle, aber immerhin. Darüber hinaus sieht das Spiel auch noch fantastisch aus und lässt sich einfach erlernen – vielleicht sogar einen Tick zu einfach. Außerdem befürchte ich, dass die Vielfalt auf der Strecke bleiben könnte. In der uns gezeigten Präsentation führte man uns drei Missionen vor, zwei davon waren fast identisch.

>>Vor jedem Training sollten Sie sich mit Hodenturnen aufwärmen.<<

Im Nahkampf rammt Wolverine seinen Gegnern die Klingen zwischen die Rippen.

Wolverine greift mit einem gewagten Sprung einen Hubschrauber an.

>>Die ersten Feldversuche mit dem neuen Gilette Mach 3 gingen furchtbar schief.<<

Mit einer Wirbelattacke hält sich der Mutant Gegner vom Leib.

X-MEN ORIGINS: WOLVERINE

Schnetzel mit Pommes

Superheld Wolverine ist hart wie Stahl, muskulös wie Hulk Hogan und wir sind sicher: Er liest PC ACTION.

Mit einem nahezu unzerstörbaren Körper und messerscharfen Klauen ausgestattet, sorgt Wolverine schon seit Jahrzehnten in Comics und Kinofilmen für Ordnung. Genau deswegen lieben ihn die Fans weltweit. Und genau deshalb bietet es sich an, die Geschichte des Mutanten zu verfilmen und darüber hinaus ein Spiel zu produzieren. Schnell stand fest: *X-Men Origins: Wolverine* soll anders werden. Zu oft war der Mensch mit dem Adamantium-Skelett falsch oder ungenügend dargestellt worden. Die Leute von Raven wollen Wolverine zeigen, wie sie ihn sehen: ein Tier, getrieben von einer schrecklichen Vergangenheit, versehen mit einer ordentlichen Portion Helden-Coolness.

METZEL-MUTANT

Raven Software hat eingeladen, zeigt uns das Spiel und lässt uns kurz danach selbst Hand anlegen. Schon der Beginn des ersten Levels fällt spannend aus: Ein aufwendiges und extrem schickes Intro-Video präsentiert den Mutanten Wolverine in brachialer Action. Blut fließt in überraschender Menge. Kurz danach springen wir direkt ins Spiel, übernehmen die Steuerung. Ohne Pause geht es zur Sache, Kämpfer stürzen sich auf uns, manche davon mit schweren Maschinengewehren, einige wenige mit akrobatischen Kampfmanövern und doppelt gezückten Macheten. Dass ein Mann, dem dicke Klingen aus der Hand wachsen, dabei nicht zimperlich ist, sollte klar sein. Dementsprechend derb sind die Manöver, die Wolverine dauerfeuerartig vom Stapel lässt. Je nachdem, in welcher Position zum Gegner er sich dabei befindet, ändert sich die Kampfanimation. Mit einfachen Tastenmanövern schnetzeln wir uns durch die Gegner und lernen, fiese Nahkampfattacken mit den Klingen und Greif-Aktionen miteinander zu kombinieren. Dabei haben die Entwickler beträchtliche Mengen an Pixelblut eingefügt, was uns kurz die USK-Sorgesfalten auf die Stirn treibt.

EIN PFUND GEHACKTES

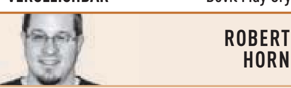
Wolverine nutzt automatisch die Umgebung zu seinem Vorteil. Überall im Level sind Statuen, Holzpfähle oder ähnliche Hindernisse angebracht, gegen die man wunderbar einige unvorsichtige Gegner schleudern kann. Vollführen Sie eine Spezialattacke, läuft Wolverine zur Höchstform auf, hackt dabei Gegner schon mal in Kleinteile oder hämmert sie in bester Wrestling-Manier mit voller Wucht gegen den Boden. Je nach Gegnerart vollführt Wolverine andere spektakuläre und meist bluttriefende Manöver. Bei der Präsentation hat uns das Schadenssystem des Spiels besonders gefallen: Denn Sie sehen es dem Mutanten deutlich an, wenn er Haue kriegt; jeder Treffer reißt ihm Fetzen aus der Haut, durchlöchert Körper und Kleidung. Bis auf die Knochen reicht dieses System, wobei Muskeln, Haut und Kleidung jeweils eigene Schichten darstellen. Sie sind sozusagen Wolverines natürliche Panzerung. Ist diese irgendwann hinüber, sollten Sie sich schleunigst in eine sichere Ecke zurückziehen und die legendären Selbstheilungskräfte des Mutanten wirken lassen.

Robert Horn

Info: www.uncaged.com

X-Men Origins: Wolverine

GENRE	Action
HERSTELLER	Raven/Activision
ERSCHEINT	April 2009
VERGLEICHBAR	Devil May Cry 4


ROBERT HORN

Zum Glück kann Wolverine seine Klingen an den Händen einziehen. Sonst hätte der Arme echte Probleme beim Pinkeln. Ähnlich wie Wolfgang Fischer, aber bei dem ist einfach der Bauch im Weg. Und den kann er nicht mal eben einziehen, haha! Und noch eine Gemeinsamkeit: Wenn mein Chef diese Zeilen liest und ich grinsend hinter ihm stehe und ihn „Wolf-erine" nenne, wird er ebenso wütend wie Wolverine und zerlegt mich fachgerecht in kleine, handliche Stücke. Das versucht er zumindest. Aber ich kann genauso schnell rennen wie Wolverine.

>>Sieht scheiße aus: Orangenhaut am Oberarm.<<

Stormrise thematisiert den Konflikt zwischen Echelon und Sai. In der Solo-Kampagne spielen Sie beide Fraktionen.

STORMRISE

Stürmische Zeiten

Stehen Sie auf Peitschenhiebe? Dann könnte *Stormrise* Ihren Fetisch befriedigen. Oder den Ihrer Frau.

„Whip Select", so heißt das Steuerungssystem von *Stormrise*. Zu Deutsch: Peitschen-Auswahl. Bevor Sie uns jetzt missverstehen: Es geht hier nicht um die Wahl der Qual im Domina-Studio, sondern um eine innovative Weise, Echtzeit-Strategie zu spielen. Und so funktioniert's: Für den Einheitenwechsel klicken Sie zuerst mit der rechten Maustaste. Auf dem Bildschirm erscheint ein transparenter Lichtkegel, den Sie per Mausbewegung drehen. Am Rand durch Symbole angedeutet: die ungefähre Position Ihrer anderen Truppen. Weist der Lichtkegel auf ein solches Zeichen, nehmen Sie Ihren Finger von der Maustaste. In Sekundenbruchteilen fliegt die Kamera zur entsprechenden Einheit. Ganz ohne Auswahlrechteck, ganz ohne Kartenabsuchen, dafür besonders fix und komfortabel. So komfortabel, dass Sie *Stormrise* mit nur einer Hand spielen könnten.

UNTERIRDISCH

Gut für Vispi Bhopti von Entwickler Creative Assembly (*Empire: Total War*), der sich gern den Bart krault. Zeitgleich vermochte er sogar, ein paar Worte über das Strategiespiel zu verlieren. „Zugegeben, wir haben zuerst die Steuerung entwickelt. Dann das Drumherum." Es geht um den Konflikt zwischen Sai und Echelon, um Stürme und postapokalyptische Zukunftsvisionen. Eine verheerende Naturkatastrophe zwang die Menschheit in den Untergrund, Tiefkühl-Schlaf-

INTERVIEW

„IHR BEKOMMT DEN ZORN VON CHUCK NORRIS ZU SPÜREN!"



Vispi Bhopti, Kommunikationsmanager beim australischen Team von Creative Assembly.

Vispi Bhopti hat einen lustigen Namen und einen dichten Bart. Trotzdem machte er sich uns verständlich.

PC ACTION Chuck Norris hat eine dritte Faust unter seinem Bart. Was versteckst du unter deinem?

Vispi Bhopti: Die Mutter von Chuck Norris. Da staunst du nicht schlecht, was, Chuck?

PC ACTION Das klingt nach Mutation. Wo wir schon beim Thema sind: Die Rasse der Sai ist auch mutiert und schaut jetzt aus wie Kollege Fischer. Könntet ihr sein Charaktermodell als Zusatzinhalt anbieten?

Vispi Bhopti: Sehr gerne, ehrlich. Aber ich bin mir sicher, dass die USK dem Spiel keine Kennzeichnung geben wird, wenn wir solch gruselige Inhalte integrieren. Entschuldigen Sie bitte, Herr Fischer, aber wir wollen das junge Publikum nicht verschrecken. Stattdessen planen wir, nach der Veröffentlichung von *Stormrise* zusätzliche Kartenpakete zum Download anzubieten. Mal sehen, was die Community so haben will.

PC ACTION Einer laufenden Mehrspielerpartie kann man jederzeit beitreten. Wie bewahrt ihr dabei ein ausgewogenes Balancing?

Vispi Bhopti: Unser System berechnet einen geeigneten Startpunkt, von dem aus neu beigetretene Spieler ihren Feldzug beginnen. Die haben weder Vor- noch Nachteile, weil es nur eine Ressource gibt und wir den Basisbau auf Upgrades limitieren.

PC ACTION „Whip Select" erinnert uns an Dominas. Sag schon, wer von euch steht auf Peitschenhiebe?

Vispi Bhopti: Der geniale Mensch hinter „Whip Select" hört auf den Namen Ken Turner, Projektleiter von *Stormrise*. Jeder, der Witze darüber macht, bekommt den Zorn von Chuck Norris zu spüren! Scherz beiseite: Die Steuerung ist flott wie ein Peitschenschlag und garantiert die Funktionalität der vertikalen Spielumgebung.

>>Bochum nach der Opel-Pleite.<<

Die weitläufigen Umgebungen wirken in der aktuellen Version noch etwas trist.

>>Macht ohne Dame keinen Spaß: Schach.<<

Symbole auf dem Bildschirm zeigen die Position Ihrer nicht ausgewählten Einheiten an.

>>Extravagant: Cabrio-Haus.<<

Die Levelarchitektur von *Stormrise* erinnert nicht selten an Ego-Shooter.

>>Leidet unter Gelbsucht: Zebrastreifen<<

Im Mehrspielermodus versuchen Sie, auf der Karte verteilte Energiegeneratoren zu erobern.

kammern sollten den Bestand der Spezies sichern. Einziges Problem: Platzmangel. Aus diesem Grund schafften es nur einige Tausend Erdbewohner in die begehrten Bunker. Die Übrigen verendeten elend an der Oberfläche, wenige mutierten zu widerlichen Kreaturen mit besonderen Fähigkeiten, den Sai. Jahrhunderte später: Die schlafende Menschheit erwacht. Und mit ihr der Wunsch, den eigenen Planeten zurückzuerobern. Der Krieg zwischen Sai und Echelon bricht aus.

KEINE KOMPLEXE

Stormrise funktioniert so simpel, dass selbst Frauen damit klarkämen. Den Basisbau beschränken die Entwickler auf ein paar rudimentäre Funktionen, die Anzahl der Ressourcen auf eine. Um zu überleben, erobern Sie auf den weitläufigen Karten verteilte Energiegeneratoren. Ähnlich *Universe at War: Angriffsziel Erde* verbinden sich mehrere Generatoren automatisch zu einer Versorgungskette. Auch die Summe Ihrer Starteinheiten ist von minimalistischer Prägung: Zwischen drei und sieben Truppenverbände schicken Sie zu Schlachtbeginn durch die teils triste Umgebung, inklusive einer Heldeneinheit. Jede davon verfügt über Spezialfähigkeiten, die zeitlich begrenzt zum Einsatz kommen. Die Enforcer aufseiten der Echelon zum Beispiel schießen eine Salve explosiver Granaten, die Krieger der Sai fahren ihre elektrischen Tentakel aus.

VERTIKALES GEWERBE

Taktischen Tiefgang erhält *Stormrise* durch die vertikale Spielumgebung. Ob durch riesige Hochhäuser oder unterirdische Tunnel, *Stormrise* sprengt die Flachheit des Genres. Es macht aus Kate Moss eine Dolly Buster, mit Höhen und Tiefen, zum Be- und wieder Absteigen; via „Whip Select" überwinden Sie die Höhenunterschiede. Auch ohne Fetisch. Thomas Wilke

Info: www.stormrisegame.com

Stormrise

GENRE	Echtzeitstrategie
HERSTELLER	Creative Assembly/Sega
ERSCHEINT	März 2009
VERGLEICHBAR	World in Conflict

THOMAS WILKE



Eigentlich beschränke ich mich beim Spielen auf die Horizontale. Auch mit Peitschen habe ich nur wenig am Hut. *Stormrise* könnte meine Vorlieben neu definieren: Die Steuerung funktioniert komfortabel, die riesigen Häuser und tiefen Schluchten geben dem Scharmützel ordentlich Tiefgang. Weil die Kamera allerdings stets an die ausgewählte Einheit gekoppelt ist, geht die Übersicht ab und zu flöten. Auch die künstliche Intelligenz schaut noch neidisch meiner blonden Freundin hinterher. Wenn Sie mich jetzt bitte entschuldigen, ich gehe meine Kollegen auspeitschen.



>>Auf der Suche nach ihren Untertassen: fliegende Löffel.<<

Erhöhte Positionen gewähren einen beeindruckenden Blick auf die Spielkarte.



Die einheitennahe Kamera setzt Schlachten spektakulär in Szene.



Das Städtchen Biddeford im US-Bundesstaat Maine ist Schauplatz des ersten von insgesamt sechs Kapiteln.

Zwischen Angelina und Darren entwickelt sich eine Romanze.

Darren setzt sich auf seine Art gegen spießige Kleinbürger zur Wehr.

BLACK MIRROR 2

Spieglein, Spieglein ...

Was für eine Erleichterung! Future Games, das Entwicklerteam des ersten *Black Mirror*, ist am Nachfolger in keiner Weise beteiligt.
Das ist deshalb eine gute Nachricht, weil das Studio zuletzt die Adventures *Nibiru* und vor allem *Reprobates* in den Sand gesetzt hat. *Black Mirror 2* jedoch wird von Cranberry Productions in Hannover entwickelt, außerdem hat King Art (*The Book of Unwritten Tales*) einiges an Vorarbeit geleistet. Es sind also die richtigen Leute am Werk, davon konnten wir uns beim Anspielen selbst überzeugen.

MACH DIR IN DIE HOSEN!

Black Mirror 2 will das Genre nicht umkrempeln und folgt daher treu dem Strickmuster klassischer Adventures. Die Handlung schließt lose an den ersten Teil an, setzt aber keine Vorkenntnisse voraus. Der Student Darren ist diesmal der tragische Held: Anfangs noch ahnungslos mit seinem Ferienjob beschäftigt, muss er schnell feststellen, wie sich sein Leben zum Schlechten wendet. Von Visionen geplagt und seinem Chef schikaniert, findet er seine Mutter bewusstlos am Boden liegen. Die (hoffentlich) spannende Handlung mutiert ab hier zu einem Mix aus Gruselthriller und Kleinstadt-Drama, die den Spieler bis zum unheilvollen Schloss aus dem ersten *Black Mirror* führt. Wieso, weshalb, warum? Verraten wir nicht!

KLASSISCH GUT

Die Ähnlichkeiten zum Vorgänger sind unverkennbar, angefangen beim düsteren, leicht konservativen Grafikstil. Vorgerenderte Hintergründe mit dreidimensionalen Charakteren ähneln dem Look des ersten *Black Mirror*-Teils. Moderne Zoom-Effekte wie in *Geheimakte 2* gibt es zwar nicht, dafür aber stimmungsvolle Schauplätze mit realistisch animierten Umgebungsdetails. Sehenswert sind vor allem die neuen Licht- und Wettereffekte, die besonders bei Gewitter zur Geltung kommen: Während beispielsweise Regen zu Boden prasselt, zucken Lichtblitze am Wolkenhimmel, die gespenstische Schatten über die Szenerie tanzen lassen. Auch legen die Grafiker großen Wert auf Animationen, die speziell auf Situation und Umgebung abgestimmt sind, sodass Darren nur selten eine standardmäßige Bewegung zeigt. Das ist grafisch zwar kein Meilenstein, aber trotzdem schön! Auch beim Sound hat man sich Gedanken gemacht: Anstatt Musik einfach stur im Hintergrund laufen zu lassen, setzt sie nur in bestimmten Situationen ein – das erzeugt Spannung.

KNOBELN MIT KOMFORT

Black Mirror hatte Mängel in Sachen Bedienbarkeit und Rätseldesign. Die will Cranberry vermeiden und das merkt man auch: Lange Laufwege und unerwünschte Animationen kürzt man nun bequem per Doppelklick ab und auf Tastendruck wird eine nützliche Hotspotanzeige aktiv – frustrierendes Bildschirm-Absuchen bleibt Ihnen also erspart. Praktisch: Per Mausrad kann man alle Items aus dem Inventar direkt am Cursor durchschalten. Außerdem dient eine Übersichtskarte dem schnellen Wechsel zwischen Locations. Und obwohl dadurch viel Leerlauf und Wartezeit eingespart wird, versprechen die Entwickler eine prall gefüllte Spielzeit von mindestens 20 Stunden – das kann sich hören lassen! Felix Schütz

Info: www.dtp-entertainment.com

Black Mirror 2

GENRE	Adventure
HERSTELLER	Cranberry Productions
ERSCHEINT	2. Quartal 2009
VERGLEICHBAR	Black Mirror, Overclocked



FELIX SCHÜTZ

Ich hab das erste *Black Mirror* durchgespielt und fand es ziemlich gut – wenn auch längst nicht so herausragend, wie es sich manche verbohrte Adventure-Freaks schönzureden versuchen. Deshalb bin ich froh und erleichtert, dass Teil 2 bei einem talentierten Team entsteht, das die Stärken des Vorgängers ausbauen und dafür Fehler vermeiden will. Die Präsentation wirkt bislang zwar „nur" gut und noch nicht erektionsfördernd geil, doch solange Story und Rätseldesign stimmen, bin ich zufrieden und bereit, meine kostbare Kohle für das Teil hinzublättern.

PC ACTION: Unsere Vorsätze

Es mag auf den ersten Blick anders erscheinen, doch selbst PC ACTION folgt Regeln. Hier die wichtigsten für Sie zum Auswendiglernen:

1. **Wir wollen Action! Immer!** Der Titel unseres Magazins ist Programm: Unsere Seiten drehen sich in erster Linie um Actionspiele. Auf solchen Titeln liegt unser Fokus, obwohl wir Ihnen selbstverständlich den kompletten Marktüberblick bieten.
2. **Das Leben ist ernst genug!** Wir bewerten Spielspaß und berichten monatlich über ein Hobby, bei dem Spaß die entscheidende Rolle spielt. Deshalb wollen auch wir Ihnen Spaß bereiten: Lesespaß.
3. **EHRLICHKEIT schreiben wir groß!** Wegen Sachzwängen entstehen Tests und Vorschauen manchmal nicht unter Laborbedingungen. Wir sagen Ihnen seriös, wann das der Fall ist und aus welchem Grund.
4. **Wir verlängern Ihren Spielspaß!** Es gibt mehr als nur die neuesten Spiele. Oft noch lange nach dem Verkaufsstart produzieren Hobby-Entwickler teilweise erstklassige Zusatzprogramme, Karten und Mods zu Ihren – und unseren – Lieblingsspielen. Die besten finden Sie Monat für Monat auf unserem Begleit-Datenträger. Und das seit über elf Jahren.
5. **Sie sind uns wichtig – und Spiele!** Wir machen unseren Job schon lange und lieben ihn mehr als die Unsummen, die wir damit verdienen. Trotzdem nehmen wir uns selbst nicht zu wichtig. Unsere Leser und Spitzenspiele dagegen umso mehr. Deshalb spielen wir, so lange es geht, um für Sie zu einem möglichst objektiven Urteil zu kommen.
6. **Wir beißen Sie nicht!** Zumindest nicht, wenn wir schon gegessen haben. Deshalb versuchen wir, jeden seriösen Leserbrief auch seriös zu beantworten – nur nicht im Heft! Auf den Leserbriefseiten kennen wir keine Gnade.
7. **Ihre Meinung ist gefragt!** Wir laden Sie herzlich ein, PC ACTION mitzugestalten. Teilen Sie uns per E-Mail, Post oder auf www.pcaction.de Ihre Meinung mit. Gute Ideen und Vorschläge setzen wir so schnell wie möglich um.


Ein Gargoyle attackiert den namenlosen Helden mit einem Flammenangriff.

>>„Danke, reicht. Die Fackel brennt ja jetzt wieder. Tschüüüß!"<<

GOTHIC 3: GÖTTERDÄMMERUNG

Update: Schadensbegrenzung

Selbst nach mehreren Patches lief *Gothic 3: Götterdämmerung* noch nicht rund. Aber die Macher arbeiten daran.

ROLLENSPIEL | Mehrköpfige Kühe, Wildschweine so stark wie ein Zehntonner und überall sprach- sowie gehbehinderte Menschen – wir reden hier von *Gothic 3: Götterdämmerung* und nicht vom Jahrmarkt in Tschernobyl. Besagtes Spiel war im Lieferzustand eine Zumutung. Der Entwickler veröffentlicht nun mittlerweile das Update auf die Version 1.08.9. Neben diversen Problembehebungen in Sachen Text und Ton funktioniert nun auch endlich die Fertigkeit „Parieren". Zudem verbessert der Patch die Balance im Spiel. Als Bonus gibt's neue Gegenstände. Im fertigen Spiel lagen ja auch viel zu wenige herum ... Sascha Lohmüller

Info: www.gothic3.com

Testphilosophie: So blickst du durch!



PC ACTION GOLD
Den besten Spielen des Monats verleihen wir diese Auszeichnung. Hier können Sie ohne Reue zugreifen.



PC ACTION PREISTIPP
Pfennigfuchser bekommen mit derart ausgezeichneten Produkten viel Gegenwert zu einem fairen Kurs.



PC ACTION BETA-TEST
Unter anderem kommen Spiele mit Online- oder Mehrspieler-Schwerpunkt oft langsam in Schwung, weil anfangs etwa die Server nicht laufen. Wir liefern dennoch alle Informationen und ein Tendenz-Urteil zum Erstverkaufstag.

Wertung	Hardware	Beschreibung
91 - 100%	1 - 1,49	**HERAUSRAGEND:** Wer hier keinen Spaß hat, sammelt besser Bierdeckel oder Briefmarken.
81 - 90%	1,5 - 1,99	**SEHR GUT:** Selbst Genre-Fremdgänger könnten für solche Spiele das Sparschwein schlachten.
71 - 80%	2 - 2,49	**GUT:** Verliebte Menschen verzeihen kleine Schwächen. Genre-Anhänger tun das auch.
61 - 70%	2,5 - 2,99	**BEFRIEDIGEND:** Na ja, für Fans können auch Zweitligaspiele noch spannend sein ...
51 - 60%	3 - 3,49	**AUSREICHEND:** Mittelfeldgeplänkel sind bekanntlich nicht dauerhaft unterhaltsam.
41 - 50%	3,5 - 3,99	**MANGELHAFT:** Technik- oder Designmängel? Eine Frage der persönlichen Schmerzgrenze.
≤ 40%	4 - 6	**UNGENÜGEND:** Gehen Sie mit Ihrem Geld lecker essen. Oder ins Kino. Oder zur Sparkasse.

Wertungssystem & Wertungskasten: So geht's!

Auf seriöse und nachvollziehbare Beurteilungen von PC-Spielen können Sie bei PC ACTION vertrauen.

Wertungen sind Philosophiefragen. Insbesondere gilt das dann, wenn emotionale Urteile gefällt werden, etwa über den Spaßfaktor eines Spiels. Der fällt individuell unterschiedlich aus, ist nicht hundertprozentig messbar wie etwa der Bremsweg eines Autos. Kann man ein Spiel beurteilen, indem man die Summe seiner Komponenten betrachtet und dann zusammenrechnet? Wir meinen nein. Spiele wie *Tetris* mit mieser Grafik, aber genialer Spielmechanik hätten in so einem System kaum die Chance auf eine Spitzenwertung. Zudem sind einzelne Bestandteile eines Spiels je nach Genre unterschiedlich wichtig. Ein Beispiel: Ein Sportspiel mit verhunzter Steuerung ist nicht spielbar, disqualifiziert sich selbst. Bei Adventures, Ego-Shootern oder Strategiespielen ist die Steuerung dagegen ein weitestgehend standardisierter „Hygienefaktor". Hier rückt die Steuerung nur ins Interesse, sollte diese absolut genial sein oder gar nicht funktionieren. Gedankensprung: Was passiert, wenn Sie mit Freunden aus dem Kino kommen? Sie diskutieren über den Film. Sie reden über die stärksten Szenen und über die Dinge, die Ihnen überhaupt nicht gefallen haben. Bei Spielen ist das ebenso. Die größten und schlimmsten Momente und deren Zahl bleiben haften, sind letztlich Grundlage Ihrer ganz persönlichen Spielspaßwertung. PC ACTION objektiviert durch mehrere Tester pro Titel und exakte Vergleiche innerhalb eines Genres die Ergebnisse dieses Systems, verfährt ansonsten ebenso. Zudem erfahren Sie in unserem Wertungskasten exakt, welche Faktoren dafür verantwortlich sind, dass ein Spiel sein Potenzial nicht voll ausschöpft.

PC ACTION



PREIS € 5,30
TERMIN 17. Januar 1996

GENRE	Action
ENTWICKLER	PC ACTION
VERTRIEB	Computec Media
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Komisch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Ja

MINDESTENS
1 Chefredakteur, 1 Stellvertreter, 2 Leitende Redakteure, jede Menge Fußvolk, 2 GB Grips, 1 Prise Humor

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Nur hintereinander möglich, denn auf der Toilette sitzt jeder allein. Hoffentlich.

PREIS/LEISTUNG	95%
GRAFIK	86%
SOUND	77%
STEUERUNG	68%
MEHRSPIELER	59%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Unglaublich viel Blödsinn	-20%
Igitt, jetzt zusätzlich seriöse Bildunterschriften	-20%
Tester-Team zu kompetent	-20%
Ich kann die DVD nicht wenden	-20%
Redaktion ist nie nackt zu sehen	-20%
=	

UNGENÜGEND
Krass, konkret, korrekt: Das mögen humorlose Pedanten natürlich nicht.

0% EINZELSPIELER

Das beschäftigt die PC ACTION-Redaktion in diesem Monat

Was denkt ein Action-Fan über ein Adventure und ein Adventure-Freak über eine Ballerorgie? Hier beurteilt jeder Redakteur des PC ACTION-Teams die wichtigsten Titel der Ausgabe nach seinem Geschmack.



Spiel	WOLFGANG FISCHER	ALEXANDER FRANK	JÜRGEN KRAUSS	MICHAEL GRILL	MARC BREHME	ANDREAS BERTITS
CEVILLE (siehe Seite 90)	■■ Abenteuer erlebe ich im täglichen Umgang mit meinen Kollegen schon genug.	■■■■■ Klein, fies, hässlich = Kollege Fischer. Klein, fies, hässlich, lustig = *Ceville*. Klasse!	■■ Der Barbier von Ceville? Cool. Ach, doch nicht? Uncool.	■ Das ist kein Mond. Das ist ein Adventure!	■■■■■ Lustig, coole Rätsel, abgedrehte Charaktere. So müssen Adventures aussehen!	■■■ Ganz nett und lustig, aber ich will lieber ein neues *Monkey Island*!!!
EMPIRE: TOTAL WAR (siehe Seite 82)	■■■■■ Das Teil macht mich scharf. Sie wollen nicht wissen, was passiert, wenn ich scharf bin ...	■■■■■ Ich halte das ganze Genre für so nötig wie die Rechte der Frauen. Aber das hier ist super!	■ Strategie im 18. Jahrhundert ist wie ein Po-Pickel. Überflüssig. Und er juckt.	■■■■■ Krank! Selbst als notorischer Strategie-Verweigerer steh ich auf das Teil.	■■■■ Starkes Spiel, aber das Setting im 18. Jahrhundert macht mich nicht ganz so an.	■■■■■ Geil! Endlich neues Futter für coole und gut aussehende Strategen wie mich!
PUZZLE QUEST: GALACTRIX (siehe Seite 88)	■■■ Gutes Spiel, das dem Vergleich mit dem genialen Teil 1 nicht standhält.	■■■ Erinnert mich irgendwie an das Testbild im Fernsehen. Bunt, aber wenig unterhaltsam.	■■■■ Netter Pausenfüller. Nur haben wir hier nie Pausen. Schade.	■■ Ich spiel nix, wo „Puzzle“ im Titel vorkommt.	■■■■ Das Prequel hat mich Wochen meines Leben gekostet. *Galactrix* unter Garantie auch.	■■■■ Der Vorgänger war schon suchterregend. Der Nachfolger ist auch wieder super!
SIMON THE SORCERER: WER WILL SCHON KONTAKT? (siehe Seite 92)	■■ Magier Simon und Außerirdische? Passt nicht, will ich nicht!	■■■■ Fauler Zauber? Mitnichten! Hier will ich definitiv Kontakt!	■■ Wer will schon Kontakt? Ich jedenfalls nicht. Zumindest nicht mit Simon.	■ Das ist kein Mond ... Mist, den hatte ich heute schon.	■■■■ Ich, ich, ich! Ich will Kontakt!!! Mit diesem Spiel – und großen Brüsten!	■■■ Der beknackte Titel törnt mich schon ab. Der Rest ist auch nur mittelprächtig.
TOM CLANCY'S ENDWAR (siehe Seite 72)	■■ Wenn das die Zukunft der Strategiespiele ist, werd ich gern Historiker.	■■■■ Ich mag Sprachsteuerung! Am liebsten befehlige ich aber meine Sklavin zu Hause.	■■■ „Totale Vernichtung!“ erkennt das Spiel leider nicht. Deshalb: Mittelprächtig.	■■ Ich komm mir beim Spielen so vertrottelt vor. Nein, das geht einfach nicht.	■■■ Ich würde es ja gern liebhaben. Aber es ist wie eine Frau: Es versteht mich nicht!	■■■■ Endlich hört mal jemand auf mich, wenn ich was sage ... wenn auch nur im Spiel.
TOM CLANCY'S H.A.W.X. (siehe Seite 68)	■■■ Ganz nett, wenn man gern auf vereinzelte Pixelpunkte am Horizont ballert.	■■■■ Fliegen und ungestört ballern?! Da werden gleich zwei meiner Träume wahr!	■■■■■ Ich mag keine Flugspiele. Dieses schon. Komisch.	■■■■■ G E I L	■■■ Ballern: cool! Fliegen: öhm ... nee, lass mal. Kombination aus beidem: mittelprächtig.	■■■ Ich konnte Flugsimulationen und dergleichen noch nie etwas abgewinnen.
WORLD IN CONFLICT: SOVIET ASSAULT (siehe Seite 80)	■■■■ Anders als Ost-Import Frank, sogar ohne Zufuhr von Wodka einigermaßen erträglich.	■■■■■ Schon wieder Strategie?! Und ich mag es?! Ja, geht denn die Welt unter?!	■ Strategie in der Neuzeit ist wie ein Po-Pickel. Ach, den kennen Sie schon?	■■■ Ich liebe *World in Conflict*, aber ein Add-on ohne neue Einheiten? Bäh.	■■■■ Endlich kann ich auch mit den Russen in die Schlacht ziehen. Nastrovje!	■■■■ Ein gelungenes Add-on. Mehr fällt mir dazu nicht ein. Ganz ehrlich!
X-BLADES (siehe Seite 86)	■ Wie schafft man es eigentlich, aus einer guten Idee so einen Murks zu machen?	■■ Ich würde es gern spielen, wenn es *Oblivion*, *Gothic 2* oder Ähnliches wäre.	■■■ Ich hab's seit Stunden laufen und keine Sekunde gespielt. HUPEN!	■■ Viel Titten, wenig Spiel. Vielleicht hätten die Jungs besser einen Comic machen sollen.	■■■ Anfangs macht's noch Laune, wird aber schnell langweilig. Da helfen auch Titten nix.	■■ Wie öde ... Nach spätestens einer Stunde will ich davon nichts mehr sehen!

Legende: ■■■■■ = Genial, ■■■■ = Gut, ■■■ = Okay, ■■ = Langweilig, ■ = ☠💣☹

Das Gastspiel des Monats

Christian Winkler (Produkt-Manager) und Felix Buschbaum (Pressesprecher) zeigten uns das Adventure *Still Life 2*.

Wer uns besucht, muss Geschenke mitbringen. Andernfalls bleibt die Verlagstür geschlossen. Die netten Herren von Publisher Rondomedia überreichten uns deshalb gleich zu Beginn der *Still Life 2*-Präsentation ihre Mitbringsel: vier abgehackte Hände und ebenso viele T-Shirts. Aber keine Bange, die T-Shirts waren zu 100 Prozent aus Baumwolle! Während wir abwechselnd *Feuchter Flutschi* (mit den blutverschmierten Händen) und das düstere Adventure spielten, vergnügten sich Christian und Felix mit der liebreizenden *Tomb Raider*-Protagonistin Lara Croft.



Christian Winkler und Felix Buschbaum von Rondomedia.

Spielereferenzen

Die hier aufgelisteten Titel sind auf jeden Fall Ihr Geld wert:

ACTIONSPIEL		
Grand Theft Auto 4	Rockstar Games	2/2009
Mafia	Illusion Softworks	9/2002
Stranglehold	Midway Chicago	10/2007

ACTION-ADVENTURE		
Dark Messiah of Might and Magic	Arkane Studios	12/2006
Splinter Cell: Double Agent	Ubisoft	1/2007
Tomb Raider: Legend	Crystal Dynamics	5/2006

ACTION-ROLLENSPIEL		
Dungeon Siege 2	Gas Powered Games	10/2005
Freedom Force vs. The 3rd Reich	Irrational Games	6/2005
Titan Quest: Immortal Throne	Iron Lore	5/2007

ADVENTURE		
Ankh: Herz des Osiris	Deck13	1/2007
Jack Keane	Deck13	9/2007
Sam & Max: Season One	Telltale Games	12/2007

AUFBAU-STRATEGIE		
Anno 1701	Sunflowers	1/2007
Das achte Weltwunder	Funatics	5/2003
Siedler 5: Das Erbe der Könige	Blue Byte	1/2005

ECHTZEITSTRATEGIE		
Company of Heroes	Relic Entertainment	11/2006
Spellforce 2	Phenomic	5/2006
Supreme Commander	Gas Powered Games	4/2007

EGO-SHOOTER		
Bioshock	Irrational Games	10/2007
Call of Duty 4: Modern Warfare	Infinity Ward	1/2008
Crysis	Crytek	12/2007

FLUGSIMULATION		
Comanche 4	Novalogic	1/2002
Flight Simulator 10	Microsoft	1/2007
IL-2 Forgotten Battles	Ubisoft	4/2003

MEHRSPIELER-SHOOTER		
Battlefield 2	Dice	8/2005
Left 4 Dead	Valve	1/2009
Unreal Tournament 3	Epic	1/2008

ONLINE-ROLLENSPIEL		
Der Herr der Ringe: Online	Turbine	7/2007
Guild Wars: Nightfall	Arena Net	1/2007
WoW: Wrath of the Lich King	Blizzard	2/2009

RENNSPIEL		
Colin McRae: Dirt	Codemasters	8/2007
DTM Race Driver 3	Codemasters	4/2006
Race Driver: Grid	Codemasters	8/2008

ROLLENSPIEL		
Das Schwarze Auge: Drakensang	Radon Labs	10/2008
Fallout 3	Bethesda Softworks	12/2008
The Elder Scrolls 4: Shivering Isles	Bethesda Softworks	6/2007

RUNDENBASIERENDE STRATEGIE		
Civilization 4: Beyond the Sword	Firaxis	10/2007
Heroes of Might and Magic 5	Nival Interactive	7/2006
Medieval 2: Total War	Creative Assembly	12/2006

SONSTIGE SIMULATIONEN		
Die Sims 2	Maxis	10/2004
Guitar Hero 3: Legends of Rock	Aspyr	2/2008
Sid Meier's Pirates!	Firaxis	2/2005

SPORTMANAGER		
Anstoß 4 Edition 03/04	Ascaron	12/2003
Fußball Manager 09	Electronic Arts	01/2009
Heimspiel 2006	Greencode	7/2006

SPORTSPIEL		
Madden NFL 08	EA Kanada	11/2007
FIFA 09	EA Kanada	12/2008
Pro Evolution Soccer 2009	Konami	12/2008

TAKTIK-SHOOTER		
Ghost Recon Adv. Warfighter 2	Grin	8/2007
Rainbow Six: Vegas	Ubisoft Montreal	2/2007
S.W.A.T. 4	Irrational Games	5/2005

WIRTSCHAFTSSIMULATION		
Die Gilde	Jowood	4/2002
Port Royale 2	Ascaron	6/2004
Railroad Tycoon 3	Pop Top Software	1/2004



Action am laufenden Band: Was dieses Artwork verspricht, wird von *Tom Clancy's H.A.W.X.* mehr als gehalten.

TOM CLANCY'S H.A.W.X.

Es geht aufwärts!

Kotztüten-Economy oder erste Klasse beinfrei? Wir verraten Ihnen, wie es sich mit Ubisofts Actionkracher so fliegt.

Rechenknecht-Zocker, die auf Luftkampfspiele stehen, gehörten in den letzten Jahren nicht unbedingt zu einer übermäßig verwöhnten Spielergattung. Okay, da gab es das mittlerweile über zwei Jahre alte *IL 2-Sturmovik: 1946* oder das nicht merklich jüngere *Blazing Angels 2*, aber sonst sah es bis jetzt eher düster aus. Die Betonung liegt jedoch auf „bis jetzt", denn nun katapultiert uns Ubisoft mit *Tom Clancy's H.A.W.X.* in Überschallgeschwindigkeit ein paar Tausend virtuelle Meter nach oben. Wir haben endlich die Testversion des vielversprechenden Action-Titels in die Finger bekommen und or-

>>Indische Kinder, die Bombenteppiche knüpfen, haben eine geringe Lebenserwartung.<<

Bomben haben zwar keine Zielvorrichtung, dafür aber mächtig Bumms.

Vor jedem Einsatz wählen Sie Ihr Arbeitsgerät und die Bewaffnung aus. Ganze 50 Jets stehen zur Verfügung!



>>Schnell, wünsch dir was. Da vorne ist eine seltene Fliegerschnuppe!<<

Wie praktisch: Mit den Multi-Target-Raketen können Sie bis zu vier gegnerische Ziele gleichzeitig aufs Korn nehmen.

dentlich mit dem Steuerknüppel umgerührt.

HANDLUNGSBEDARF

Kurz zur etwas flachen Handlung: In der nahen Zukunft fechten Staaten ihre Kriege nicht mehr selbst aus, sondern schicken Privatarmeen (sogenannte Private Military Companies oder kurz PMCs) an die Front, um die Drecksarbeit zu erledigen. Das Spiel steckt Sie in die Fliegerstiefel eines Navy-Rentners, der bei genau so einer Firma anheuert. Mit Fortschreiten der Geschichte kommen Sie allerdings drauf, dass Ihr Brötchengeber gar nicht so uneigennützig handelt und die eigenen Interessen ziemlich radikal durchsetzt. Blablabla. Mit dieser Story gewinnt man nicht unbedingt einen Oscar, aber darum geht's auch nicht. Viel wichtiger sind uns spannende Dogfights und massig Explosionen – und davon gibt's im Spiel mehr als genug.

TONY HAWX

Wenn die Geschichte von *H.A.W.X.* nichts Besonderes ist, was dann? Zum Beispiel die Tatsache, dass das Teil mit zwei verschiedenen Spielmodi daherkommt. Im sogenannten „Assistant-On"-Modus spielt sich der Titel wie ein stinknormaler Arcade-Flugsimulator. Sie verfolgen die Action aus der Verfolger- oder der Cockpit-Sicht, steuern den Jet durch die Gegend und knallen einfach die blinkenden, roten Ziele ab, die Ihnen vor den Bug fliegen. So weit, so alt. Schalten Sie allerdings auf „Assistant-Off", wird's interessant. Die Kameraperspektive wechselt auf eine weit entfernte Außenansicht Ihres Fliegers und zentriert das angewählte Ziel. Nun können Sie mit ein bisschen Fingerspitzengefühl die coolsten Manöver hinlegen und unglaublich stylish durch die Wolken driften. Das sieht nicht nur fantastisch aus und spielt sich ein bisschen wie eine Mischung aus Flugsimulator und *Tony Hawk*, es bringt auch wirklich was. Klebt Ihnen beispielsweise eine lästige Rakete am Hintern (und das passiert verdammt oft), machen Sie einfach eine kleine Schub-weg-volle-Kurve-Drift-Afterburner-Kombination und voilà: Arsch gerettet. Klingt ziemlich kompliziert, geht aber nach ein paar Minuten locker von der Hand. Der intuitiven Steuerung sei's gedankt! Apropos Steuerung: Thrustmaster hat mit dem „T.Flight Hotas X" einen eigenen Joystick auf den Markt geschmissen, der perfekt auf *H.A.W.X.* zugeschnitten ist. Gut: Der Stick funzt perfekt und liegt super in der Hand. Noch besser: Sie können sich die Kohle sparen, mit einem herkömmlichen Gamepad flutscht der Titel nämlich noch mehr.

REALITÄTSFREMD

Wie bereits erwähnt, hat *H.A.W.X.* verdammt wenig mit Simulation zu tun. Im Sekundentakt jagen Sie Feinden Dutzende Raketen hinterher und selbst auf dem höchsten der drei Schwierigkeitsgrade steckt Ihr Flieger mehr weg als Gina Wild zu ihrer besten Zeit. Das heißt allerdings nicht, dass der Titel einfach ist, ganz im Gegenteil. Da Sie es im Großteil der Fälle mit ganzen Gegnergruppen zu tun bekommen,



>>Nicht umsonst herrscht in Heißluftballons Rauchverbot.<<

Über der malerischen Kulisse Rio de Janeiros jagen wir einem Gegner zwei Raketen in den Hintern. Nur eine trifft, das reicht aber.

hängt so gut wie immer ein unfreundlicher Flieger am Heck Ihrer Maschine. Zwar können Sie Ihren Flügelmännern neben Angriffsbefehlen auch den Auftrag erteilen, Ihnen den Rücken freizuhalten. Trotzdem beißen Sie in schöner Regelmäßigkeit ins virtuelle Gras. Blöd, dass in diesem Fall die Mission nur bei vom Spiel festgelegten Checkpoints wieder aufgenommen werden kann. In manchen Fällen müssen Sie sogar komplett von vorne starten. Das sorgt vor allem für einen Würgereflex, wenn Sie kurz vor Ende des Levels draufgehen.

(ÜBER)FORDERND?

Die 19 Missionen, die Sie mit 50 unterschiedlichen Fliegern bestreiten dürfen, bieten neben Action am laufenden Band vor allem viel Abwechslung. Bodenangriffe, Eskorten, Luftkämpfe, Einsätze gegen Marine-Einheiten – das passt! Auch der Schwierigkeitsgrad ist im Großteil der Fälle genau richtig und fordert, ohne unfair zu werden. Lediglich an einigen wenigen Stellen in späteren Missionen besteht Frustgefahr, was jedoch mehr an den angesprochenen Checkpoints als am Missionsdesign liegt. Aber keine Sorge, solche bockschweren Aufträge sind glücklicherweise die Ausnahme.

ANSICHTSSACHE

Technisch macht *H.A.W.X.* so ziemlich alles richtig. Düsen Sie mit Mach 2 durch die wunderbaren 3D-Wolken und betrachten die pittoreske (fantastisches Wort!) Szenerie, während Ihnen Flak-Geschosse und Raketen um die Flügel fliegen, klappt die Kinnlade ordentlich nach unten. Auch die Lichteffekte machen einiges her. Selbiges gilt für den Sound: Panische Funksprüche, coole Waffeneffekte und bombastische Explosionen sorgen für einen intensiven Klangteppich.

WAS HEISST DAS JETZT?

Unterm Strich ist Ubisofts Fliegerei ziemlich genau das, was seit längerer Zeit überfällig war: ein richtig gutes Flugkampf-Spektakel, das noch dazu mit einem ganzen Haufen frischer Ideen auftrumpft. Den Mehrspielerpart – darunter ein dicker Koop-Modus für bis zu vier Spieler – konnten wir mit unserer Spielfassung leider noch nicht anspielen. Nächste Ausgabe gibt's mehr Infos hierzu. Michael Grill

Info: www.hawxgame.com

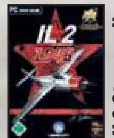
Vergleich



Tom Clancy's H.A.W.X.

PRO + CONTRA
- + Non-Stop-Action
- + Viel Abwechslung
- + Grandioser Assistant-Off-Modus
- – Unausgewogener Schwierigkeitsgrad

86 % EINZELSPIELER



IL2 Sturmovik: 1946

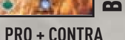
PRO + CONTRA
- + Packende Inszenierung
- + Spannende Dogfights
- – Wenig Abwechslung
- – Teils unfaire Gegner



77 % ABGEWERTET EINZELSPIELER



Blazing Angels 2



PRO + CONTRA
- + Eingängige Arcade-Fliegerei
- + Tonnenweise Action
- – Teils schwache KI
- – Auf Dauer langweilig

74 % ABGEWERTET EINZELSPIELER

MICHAEL GRILL



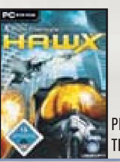
Nach der ersten Ankündigung von *H.A.W.X.* war ich schwer skeptisch. Kann man in Zeiten wie diesen mit einem Spiel wie diesem in einem Genre wie diesem in einer Welt wie dieser noch Spieler wie die…, nö, egal, … ja, Spieler hinterm Ofen hervorlocken? Die einfache Antwort: Mit einem Spiel wie diesem, ja. Denn meine großen Hoffnungen, die spätestens nach dem Besuch bei Ubisoft Bukarest aufkeimten, wurden mehr als erfüllt. Zwar hätte ich an der einen oder anderen Stelle lieber das Gamepad in den Fernseher als eine Rakete auf den Feind gefeuert, aber alles in allem bombt mich der Titel kapital vom Sessel. Der Assistant-Off-Modus sollte Präsident der Welt werden! YES WE CAN!

JÜRGEN KRAUSS



Alter, ist der Grill mal wieder ein Fanboy. Im Falle von *H.A.W.X.* aber ausnahmsweise zu Recht, das Teil ist tatsächlich (und für mich ein wenig überraschend) genial. Es dauerte zwar eine ganze Weile, bis die Kamera und ich Freunde wurden, dann aber wurde mir klar, dass das ganze Spiel nur dank dieser seltsamen, verquer eigenwilligen Perspektiven so gut funktioniert. Klingt blödsinnig, ist aber so. Der Story-Funke ist dennoch nicht übergesprungen. Warum auch? Ist mir doch piepegal, wen ich da grade über Rio de Janeiro vom Himmel geblasen habe. Nur warum stehen da überall Panzer in der Stadt? Auch egal, ich mach sie alle kaputt. KAPUTT. ALLE KAPUTTTTTTTTT!!!1!11!

Tom Clancy's H.A.W.X.





PREIS	€ 50,-
TERMIN	19. März 2009
GENRE	Action
ENTWICKLER	Ubisoft Bukarest
VERTRIEB	Ubisoft
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
2 GHz, 1 GB RAM, 128 MB 3D-Grafikkarte mit Shader Model 2.0, 7 GB HD, Win XP/Vista

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Koop-Modus für bis zu 4 Spieler, diverse MP-Modi für bis zu 8 Spieler. 1Spieler/DVD.

PREIS/LEISTUNG	84%
GRAFIK	87%
SOUND	89%
STEUERUNG	89%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
– Unausgewogener Schwierigkeitsgrad	- 5%
– Aufträge mit Frust-Gefahr	- 5%
– Kein freies Speichern	- 4%
=	

SEHR GUT
Tolles Arcade-Flugkampfspiel mit Non-Stop-Action und innovativen Ideen.



86 % EINZELSPIELER

Wer genügend Kontrollpunkte einnimmt und sie so lange halten kann, bis der Countdown vorbei ist, gewinnt die Schlacht.

>>In Bagdad wird der Verkehr noch ganz anders geregelt.<<

TOM CLANCY'S ENDWAR

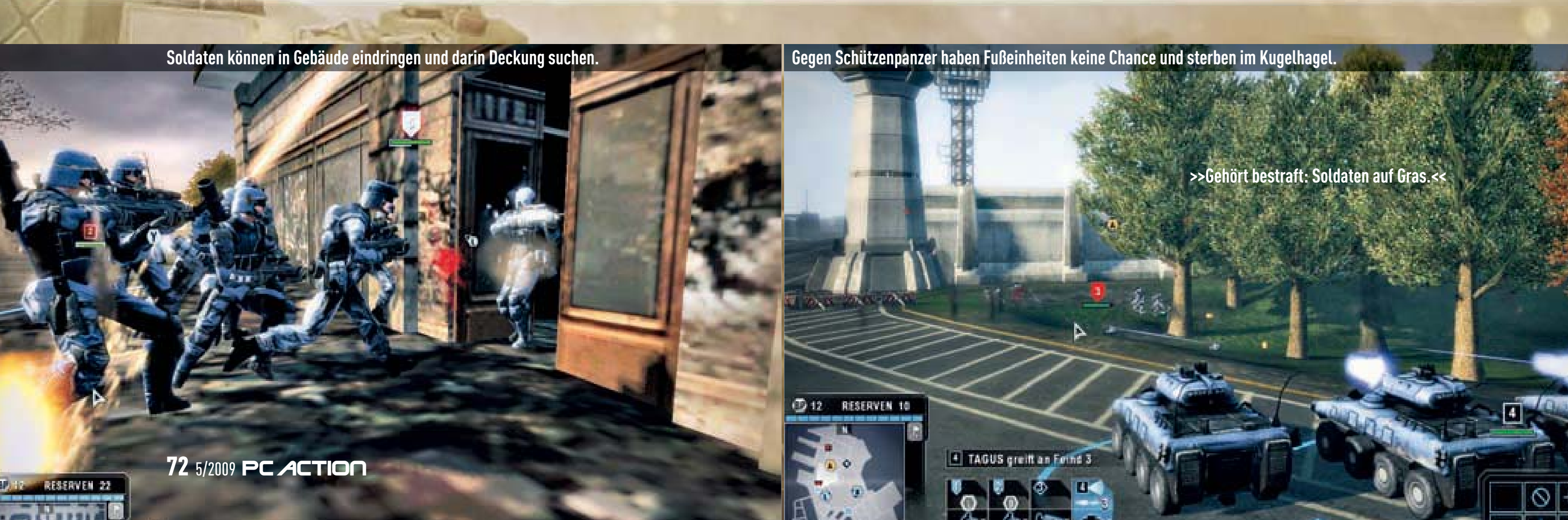
Orale Kriegsführung

Mit einer innovativen Sprachsteuerung und einem stimmigen Spieldesign versucht Ubisoft das Echtzeitstrategiegenre zu revolutionieren.

Endwar gibt es seit fast einem halben Jahr für die PlayStation 3 und die Xbox 360. Warum musste die PC-Gemeinde so lange auf das Kriegsspektakel warten? Vielleicht weil die Entwickler die Grafik an die technischen Möglichkeiten der Windows-Mühlen anpassen wollten? Oder lag es einfach am Spracherkennungssystem, welches bei den Konsolenvarianten neben viel Lob auch einige Kritik einstecken musste. Wurscht! Wir finden es heraus. Nachdem wir im Optionsmenü einen Stimmabdruck abgegeben haben, stürzen wir uns voller Freude in die erste Mission der Einzelspielerkampagne: „Einheit eins vorrücken zu Bravo!" Das Programm quittiert unsere Ansage mit einem „Befehl nicht verstanden!" Toll. Gleich noch mal: „Einheit EINS ... vorrücken zu BRAVO!" Wieder nichts. „EEEIIIINHEIT EEEIIINS VORRÜCKEN ZU BRAAAVOOO!!!" Und? Einheit sieben rennt geradewegs ins Verderben. Aha! Na, das klappt ja schon mal super! Der computergesteuerte Gegner scheint solche Probleme nicht zu haben und hat uns, während wir verzweifelt ins Mikro plärrten, bereits umzingelt. Keine Chance mehr, den Level zu gewinnen. Abbruch. Als wir einige andere Headsets ausprobierten, wurde das Ganze zwar besser, aber perfekt sieht anders aus. Mehr dazu erfahren Sie im Extrakasten „Der letzte Schrei".

FLOTTER DREIER

Tom Clancy's Endwar spielt in der Zukunft, im Jahre 2020. Die Erde wird von drei Großmächten kontrolliert: Russland hat inzwischen die Vorherrschaft übernommen und durch den Export von Erdöl sowie Erdgas ein Vermögen gemacht. Die Kohle steckte die Regierung in eine riesige Armee, die Spetsnaz-Gardebrigaden. Den Politikern fehlt nur noch ein Grund, um endlich einen dritten Weltkrieg anzuzetteln – doch die Vorbereitungen laufen bereits auf Hochtouren. Das vereinigte Europa bekommt von alldem nichts mit, die Bevölkerung ist zufrieden und auch die finanzielle Lage passt. Entsprechend


Soldaten können in Gebäude eindringen und darin Deckung suchen.

Gegen Schützenpanzer haben Fußeinheiten keine Chance und sterben im Kugelhagel.

>>Gehört bestraft: Soldaten auf Gras.<<

Im Spiel können Sie sehr nahe an die Einheiten heranzoomen und die Details bewundern.

>>Kommen angezogen zur Welt: Blauhelmlinge.<<

Wer die lahmen Fußtruppen in einem Transporter umherkutschiert, spart viel Zeit – und die ist in *Endwar* sehr wertvoll.

gibt es keinen Grund zur Besorgnis. Der USA geht es mit Abstand am schlechtesten. Man hat die frühere Vorherrschaft verloren und kämpft mit der Armut. Außerdem macht sich eine fast schon panische Angst vor den immer mächtiger werdenden Russen breit. Aus diesem Grund schießen die Amis die vor Waffen strotzende Raumstation Freedom 4 ins All. Durch einen Sabotageakt der Russen ballert das Ding jedoch glatt ein US-Shuttle vom Himmel, was man geschickt den Europäern in die Schuhe schiebt. Und schon ist es passiert: Alle Fraktionen bekommen sich derart in die Haare, dass sie zu den Waffen greifen. Herzlich willkommen im Dritten Weltkrieg!

FRIEDENSKNOBELPREIS

Bevor Sie in der Einzelspielerkampagne richtig loslegen können, müssen Sie den bereits erwähnten Stimmabdruck abgeben. Danach startet das Tutorial, welches sich „Der Weg zum Krieg" schimpft. Hier lernen Sie in einigen Trainingsmissionen die Einheiten aller drei Fraktionen kennen und bekommen die Grundlagen von *Endwar* erklärt. Danach geht das eigentliche Spiel los. Sobald Sie sich für eine der drei kriegstreibenden Parteien entschieden haben, gelangen Sie zu einer strategischen Weltkarte, die anzeigt, welches Land von wem kontrolliert wird. Von hier aus starten Sie auch Ihr weiteres Vorgehen. Sie können sich das etwa so wie in dem Brettspiel *Risiko* vorstellen, nur dass Sie in *Endwar* die Schlachten nicht mit Würfelglück, sondern durch taktisches Geschick gewinnen. Die Parteien kommen nacheinan-

Der letzte Schrei

Ganze Armeen nur per Sprache steuern? Klingt gut, bereitet in der Realität aber einige Probleme. Zumindest auf dem PC.

Da die Spracherkennung auf unserem PC nicht sonderlich gut funktionierte, haben wir die Xbox-360-Version zum Vergleich herangezogen. Und siehe da: Bis auf wenige Ausrutscher versteht uns das Programm einwandfrei. Das liegt sehr wahrscheinlich daran, dass die Spracherkennungs-Software hier auf das Xbox-360-Headset geeicht ist, während man bei der PC-Variante alle möglichen Dinger an seine Kiste anschließen kann und sich viele Headsets schlichtweg nicht für *Endwar* eignen. Das ist blöd, vor allem weil es vom Hersteller keinerlei Hinweise gibt, welche Geräte mit dem Programm gut harmonieren und welche nicht. Falls Sie ein teures Teil haben, sollte es allerdings funktionieren.



Testlogbuch
Tom Clancy's Endwar

Bei meinem Test kam einiges dazwischen.

RALPH WOLLNER

SAMSTAG, 21.2.2009 | 11:30 Uhr

Ah, Faschingssamstag. Kein Problem, dachte ich mir – der Käse geht mir eh ziemlich am Allerwertesten vorbei. Und als ich dann auch noch die Testversion von *Endwar* im Briefkasten fand, schlappte ich ins Büro, um meine Ruhe zu haben. Von wegen! Da ich meine Arbeitsbude mitten in der Würzburger Sanderstraße im Erdgeschoss habe, war an konzentriertes Arbeiten nicht zu denken. Bereits zu früher Stunde torkelten mir Leute entgegen, deren Promillewert höher als ihr Intelligenzquotient zu sein schien. Da half nur Kopfhörer voll aufdrehen und möglichst nicht drauf achten, was draußen vor sich geht. Mit Mühe und Not brülle ich meinen Stimmabdruck in das Spracherkennungssystem und beginne mit dem Tutorial namens „Der Weg zum Krieg".

SAMSTAG, 21.2.2009 | 20:00 Uhr

Nachdem es ewig dauerte, bis mich das Sch***-Programm endlich verstand, bin ich lange nicht so weit gekommen, wie ich es vorhatte. Erst beim dritten Headset klappte es so halbwegs. In einem Wutanfall pfefferte ich das Headset meiner Frau durch den Raum – nachdem ich eine Stunde lang versucht hatte, es wieder zusammenzusetzen, bin ich los und habe ihr ein neues gekauft. Ab 19 Uhr tummelten sich so viele Idioten auf der Straße, dass ich frustriert nach Hause ging.

SONNTAG, 22.2.2009 | 14:00 Uhr

Wenn ich gewusst hätte, was heute in der Stadt los ist, hätte ich keinen Schritt vor die Tür gesetzt. Ich kam gerade rechtzeitig, um entsetzt festzustellen, dass sich der Faschingsumzug durch die völlig überfüllte Sanderstraße wälzte. Nachdem mich mehrere Bonbons an der Birne getroffen hatten, rettete ich mich ins Büro. Und jetzt wird's eklig: Da viele Männer anscheinend zu faul waren, sich in eine der Kneipen zu quetschen, um dort ihr Wässerchen zu lassen, pinkelten mir die Typen in einer Tour vor die Eingangstür. Ich bin ja wirklich nicht spießig, aber als mir dann tatsächlich einer gegen mein Fenster pisste, bin ich raus und habe den Kerl verjagt. Da ich ziemlich genervt war, machte ich wohl zu viele Fehler, denn der Computergegner pustete mich bereits in den ersten Missionen der Einzelspielerkampagne gnadenlos vom Bildschirm. Irgendwann habe ich mich dann beruhigt und erste Erfolge stellten sich ein. Dennoch: Fasching gehört verboten!

GUTE ZEITEN



Die Szenarien sind authentisch. Hier sehen Sie Paris.

SCHLECHTE ZEITEN



Bei allen Missionen sind die Aufgaben sehr ähnlich.



>>Aktuelle Verkehrsmeldung: Vorsicht auf der A5. Dort ist ein Geysirfahrer unterwegs.<<

Hier erledigen russische Panzer eine europäische Einheit.

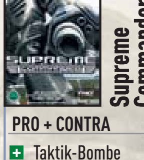
der an die Reihe und können einen Zug beziehungsweise Angriff ausführen. Wenn Sie dran sind, suchen Sie sich ein Gebiet auf der Karte aus, das Ihnen einen strategischen Vorteil verschafft, und schon geht es aufs Schlachtfeld. Es gibt zwei Möglichkeiten, die Auseinandersetzungen für sich zu entscheiden: Entweder Sie erobern mehr Kontrollpunkte (im Spiel „Uplinks“ genannt) als der Gegner und halten die Stellungen so lange, bis ein Countdown abgelaufen ist, oder Sie eliminieren einfach alle gegnerischen Streitkräfte. Ab und zu gibt es Sondereinsätze, in denen Sie zum Beispiel bestimmte Gebäude vernichten oder einen entführten Politiker befreien müssen. Das sorgt zwar für Abwechslung, kommt aber insgesamt zu selten vor. Die Kämpfe selbst laufen wie eine Art aufgebohrtes Stein-Schere-Papier-Knobelspiel ab: Hubschrauber schlagen Panzer, Panzer schlagen Soldaten mit Raketenwerfern und Soldaten mit Raketenwerfern schlagen Hubschrauber. Natürlich gibt es ein paar mehr Einheiten, aber am Prinzip ändert sich nichts. Es gewinnt derjenige, der den Feind austrickst und beispielsweise seine Helikopter-Einheiten mit scheinbar schutzlosen Panzer-Brigaden ködert, um sie dann mit versteckten Raketenwerfer-Truppen vom Himmel zu holen. Das ist zwar unterhaltsam, bietet auf Dauer aber zu wenig taktischen Tiefgang. Dafür ist der Action-Gehalt für ein Strategiespiel auffallend hoch – es rumst und kracht an allen Ecken. Dabei übersäen gigantische Explosionen die Levels und Gebäude fallen imposant in sich zusammen. Bei dem ganzen Rambazamba geht allerdings oftmals die Übersicht flöten, besonders weil die Kamera sich häufig auf eigenartige Irrfahrten begibt. Die Schlachtfelder sind aber meist so klein, dass man sie nach kurzer Zeit wie seine Westentasche kennt und die Orientierung schnell wiederfindet. Die einzelnen Missionen sind angenehm kurz. Sie dauern zwischen fünf Minuten und maximal einer halben Stunde. In seltenen Einzelfällen kann sich eine Schlacht auch länger hinziehen.

POTENZIAL VERSCHENKT

Grafisch kommt *Endwar* ein wenig detaillierter daher als die Konsolenversionen, belegt aber gemessen an PC-Maßstäben „nur“ einen Platz im oberen Durchschnittsbereich. *Endwar* ist ein stimmiges, unkompliziertes Strategievergnügen – wenn es da bloß nicht die nervigen Probleme mit der Sprachsteuerung gäbe. Gut, mit ein wenig Übung scheucht man die Einheiten auch mit Maus und Tastatur flott über das Schlachtfeld, aber das Spiel ist eben auf die Kontrolle mit dem Headset ausgelegt. Und das funzt nur so lala. Ralph Wollner

Info: www.endwargame.com

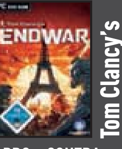
Vergleich



C & C 3: Tiberium Wars – Test in Ausgabe 05/07

PRO + CONTRA
- \+ Sehr gute Grafik
- \+ Hohe Dauermotivation
- \+ Super Steuerung
- − Kaum taktischer Tiefgang

89% EINZELSPIELER



Supreme Commander – Test in Ausgabe 04/07

PRO + CONTRA
- \+ Taktik-Bombe
- \+ Tolle Atmosphäre
- \+ Klasse Einheiten
- − Schwächere Grafik

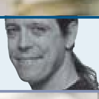
86% EINZELSPIELER – ABGEWERTET

Tom Clancy's Endwar

PRO + CONTRA
- \+ Unkompliziert
- \+ Stimmiges Spieldesign
- − Mäßige Sprachsteuerung
- − Wenig Taktik

79% EINZELSPIELER

RALPH WOLLNER



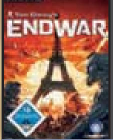
Ich bin ja gewohnt, dass auf mich niemand hört, aber in *Endwar* hat mich das schon frustriert. Da ist man heilfroh, dass man sich durch geschickte Manöver einen Vorteil verschafft hat, und dann macht ein falsch verstandener Befehl alles zunichte. Vielen Dank! Ich bin wirklich kein jähzorniger Mensch, aber beim Testen habe ich zwei Headsets vor Wut quer durch den Raum geworfen – das meiner Frau hat es leider nicht überlebt. *Endwar* ist ein simples, aber unterhaltsames Spiel, das auf Dauer aber einfach zu wenig Abwechslung bietet. Hobby-Strategen und Menschen, die zu blöd für komplizierte Strategiespiele sind, sollten sich das Teil mal ansehen.

ALEXANDER FRANK



Sogar als geborene Russe habe ich nicht Problem mit russische Kriegspartei im Spiel. Und auch nicht Problem mit verstehen meine Kollegen. Aber habe ich Problem mit die Sprachsteuerung. Warum ich muss schreien, als wäre meine Wodkaflasche leer, und meine Truppen mich trotzdem nicht verstehen?! Aber gut, die Athmo… Atmos… ach, die Grafik gefällt mir. Überall stürzen ein Häuser, werden kaputt Straßen und durch Städte fahren Panzer – wie in meiner Heimat. Und wenn ich spiele gegen Genosse Wollner, fluchen wir so schlimm über Mikrofon, dass meine Freundin Ivanuschka denkt, dass ich will Sex. Ein gutes Spiel ist!

Tom Clancy's Endwar





PREIS	€ 45,-
TERMIN	26. Februar 2009
GENRE	Echtzeitstrategie
ENTWICKLER	Ubisoft Shanghai
VERTRIEB	Ubisoft
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
1,8 GHz Core Duo, 1 GB RAM, 7,4 GB HD, Direct-X-9c-kompatible Grafikkarte, WinXP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Kriegsschauplatz (ganzer Weltkrieg) und alle Missionen aus der Einzelspieler-Kampagne.

PREIS/LEISTUNG	78%
GRAFIK	76%
SOUND	77%
STEUERUNG	72%
MEHRSPIELER	79%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Durchwachsene Sprachsteuerung	- 8%
Zu wenig Abwechslung	- 5%
Zu wenig taktischer Tiefgang	- 4%
Manchmal merkwürdige Kamerafahrten	- 2%
Seltene KI-Problemchen	- 2%
=	79%

GUT
Simples, aber stimmiges Strategie-Vergnügen mit zu wenig Abwechslung

79% EINZELSPIELER



Battleforge wartet mit einem düsteren, aber bunten Fantasy-Setting auf. Schattenkarten sind ganz in Violett gehüllt.

>>Hat zwei mächtige Hörner: die neue Milka-Kuh.<<

VERGLEICH

Spellforce 2: Shadow Wars
91% Test in Ausgabe 05/06

BESSER

SCHLECHTER

Worldshift
83% Test in Ausgabe 06/08

BATTLEFORGE

Abgekartetes Spiel

Strip-Poker mit unseren Sekretärinnen ist langweilig geworden. Zum Glück bringt auch *Battleforge* ordentlichen Spaß mit Karten!

Eine Mischung aus Echtzeit-Strategie, Sammelkarten- und Online-Rollenspiel – kaum etwas lässt mehr an pickelgesichtige Verlierertypen denken als die Beschreibung des neuen Spiels aus dem deutschen Studio EA Phenomic. Und doch ist fast kein Strategietitel der letzten Zeit so innovativ und actionreich. Nach etlichen Stunden in der Beta wagen wir zu sagen: Wer sich in die Fänge von *Battleforge* begibt, bleibt kleben!

GUTE KARTEN HABEN

Statt auf ausgiebigen Basisbau setzt *Battleforge* auf ein ähnliches System wie Sammelkartenspiele der Marke *Magic: The Gathering*. Vor jedem Match legen Sie sich bis zu 20 Karten zurecht, darunter Einheiten, Zaubersprüche und Belagerungswaffen. Das Ergebnis nennt sich Deck. 200 verschiedene Karten bietet das Ausgangsspiel. Jede Karte benötigt eine gewisse Menge an Energie, um ausgespielt zu werden. In der Mission nehmen Sie deshalb Energieknoten ein, die kontinuierlich Punkte produzieren. Je nach Stärke der Spielkarte benötigen Sie außerdem zwischen einem und vier Orbs. Beispiel: Um den Frost-Avatar, eine mächtige Eiskrieger-Einheit, auf das Schlachtfeld zu holen, müssen Sie 220 Energiepunkte und drei blaue Orbs Ihr Eigen nennen. Frost? Blau? Richtig, da war ja noch was: Zudem gehört jede Karte zu einer der vier Fraktionen im Spiel. Blaue Frost-, rote Feuer-, grüne Natur- und violette Schattenkarten unterscheiden sich dabei nicht nur marginal, sondern verlangen tatsächlich nach unterschiedlichen Spielweisen. Wer beim Geschlechtsakt gerne passiv unten liegt, dem sagen die verteidigungsstarken Eis-Einheiten zu. Feurige Liebhaber hingegen stürmen mit roten Einheiten in Richtung Gegner. Schattenkarten wiederum spielen sich fast wie der Nekromant in *Diablo 2*: Sie opfern eigene kleine Einheiten, um Gegner zu schädigen oder größere Klöpse herbeizuschaffen. Der Einstiegsbildschirm von *Battleforge* ist als Trainingsraum gestaltet, in dem Sie problemlos jede Karte ausprobieren können. Das irritiert zwar zunächst, weil kein klar erkennbares Hauptmenü den Spieler begrüßt, erweist sich aber nach dem ersten Schock als äußerst praktisch.

MIT ECKEN UND KARTEN

So wahnsinnig kompliziert und sperrig sich das Ganze anhört, so flott und unproblematisch spielt es sich. Ein Klick auf die jeweilige Karte in der Leiste am unteren Bildschirmrand,

Bitte? Beta?!

Blöde PC ACTION! Kriegt nicht mal einen vernünftigen Test hin! Hier steht, warum.

Battleforge ist ein reines Online-Spiel. Ohne Mitspieler geht da gar nix. Zwar läuft derzeit schon die Beta mit einer ordentlichen Teilnehmerzahl, wie stabil die Server sind und wie gut Sie schlussendlich Mitspieler finden, lässt sich frühestens am Verkaufstag bewerten. Außerdem werkelt EA Phenomic noch fleißig an kleinen Bugs und der Einheitenbalance. Da kann sich bis zum Erscheinungstermin noch einiges tun. Deshalb: Beta-Test!

So spielt sich Battleforge

Auf einer großen Übersichtskarte wählen Sie den nächsten Auftrag aus. Dabei unterscheidet *Battleforge* zwischen den Schwierigkeitsgraden Normal, Fortgeschritten und Profi sowie zwischen Missionen für ein, zwei, vier oder zwölf Spieler. Hinzu kommt eine Insel für Duelle zwischen menschlichen Gegnern. Wir zeigen Ihnen, wie sich die einzelnen Varianten spielen.

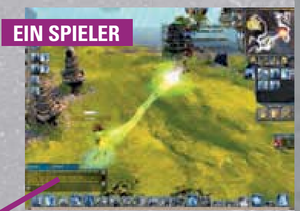
VIER SPIELER



Das Schlachtfeld „Bad Harvest". Während zwei Spieler am linken Spielfeldrand Gegnertruppen ausradieren, beschützen die übrigen zwei einen Goldwagen auf der rechten Seite. Gleichzeitig müssen noch Kanonen zerstört und Angriffe abgewehrt werden.



EIN SPIELER



Der Nichtspielercharakter Viridya will den Seelenbaum anzapfen, um die Twilight-Seuche zu verbannen. Sie beschützen die Dame, halten gleichzeitig den Verteidigungswall der Menschen. Die Einzelspielermissionen warten mit mehr Wendungen in der Handlung auf.

ZWÖLF SPIELER

Bei „Passage to Darkness" spielen jeweils vier Spieler auf drei leicht veränderten Karten. Schreine spucken Gegner aus. Der Strom versiegt erst, wenn auf den anderen beiden Karten die Schreine zerstört sind. Alle zwölf Spieler müssen also zusammenarbeiten.

PVP-DUELLE



Per einfachem Klick lassen Sie sich vom Programm Partner zuweisen. Zwei oder vier Spieler treten gegeneinander an. Wer nach Ablauf der Zeit die meisten Punkte oder bis dahin den Gegner ausradiert hat, gewinnt. Typischer PvP-Spielgenuss.

KARTEN SAMMELN



Das Sammelkarten-Fieber greift sofort. Vor jeder Partie feilen Sie an Ihrem Deck, schieben Karten hin und her, tauschen mit anderen Spielern und hoffen auf gute Auktionsergebnisse.

PUNKTE HALTEN



Auf dem Schlachtfeld dreht sich alles um Energieknoten und Orbs. Wer schnell genug die Punkte erobert, kann schon bald mächtige Monster herbeirufen. Oder Basisbau oder Ressourcensammeln entfällt.

GEGNER PLÄTTEN



Ist Ihre Truppe erst einmal schlagkräftig genug, geht es dem Feind entgegen. Gut: Selbst direkt an der Front beschwören Sie neue Einheiten, solange noch eigene Mannen in der Nähe sind. *Battleforge* spielt sich flott.

ein Klick auf das Schlachtfeld und schon erklingt der kernige Schlachtruf der neu erschaffenen Einheiten. Die Entwickler haben perfekte Arbeit beim Spieldesign geleistet und sorgen mit unzähligen sinnvollen Kleinigkeiten dafür, dass *Battleforge* kein monströses Taktik-Gewarte wird, sondern ein schnelles, effektreiches Schlachtengetümmel. So ist die Benutzeroberfläche fast schon minimalistisch. Keine Knöpfe für Formationen, für Wegpunkte oder Aggressivitätseinstellungen – *Battleforge* besinnt sich auf simple Befehle wie „Angriff" und so können Sie sich ganz auf die Stärken und Schwächen Ihrer Karten konzentrieren. Außerdem führen die Entwickler einen kleinen Kniff ein, der Ihnen das Leben unglaublich erleichtert: Neu erschaffene Einheiten werden automatisch gruppiert. Marschieren Sie mit einer Truppe vorwärts und erschaffen in der Nähe eine weitere Einheit, schließt sich diese flugs dem Sturmtrupp an. Wenn Sie Bogenschützen in einer Gruppe zusammengefasst haben und neue Fernkämpfer in deren Nähe auf das Schlachtfeld werfen, rutschen die Neuankömmlinge ohne weiteres Zutun in die Gruppe. Das ist praktikabel und fühlt sich natürlich an – es verwundert, dass noch niemand zuvor auf diese Idee gekommen ist.

KARTENGLÄTTUNG

Intelligente Spielerführung zeigt Phenomic auch bei der Einheitengestaltung. Anhand der Größenverhältnisse und hervorstechender Details lassen sich die einzelnen Figuren auf einen Blick einschätzen und voneinander unterscheiden. Das ist auch bitter nötig. Denn *Battleforge* bietet fette Schlachten. Nicht nur, dass in Endphasen von Partien hunderte Einheiten aufeinanderprallen, auch die Effekte sind derart überzogen, dass der Bildschirm oftmals einer einzigen Farbexplosion gleicht. Da friert der Boden ein, während Drachen Feuer auf grellgrüne Rankenmonster werfen. Und über allem tobt auch noch ein magischer Wirbelsturm. Einfach bombastisch, was hier teilweise abgeht. Und auch wenn die bunte Optik nicht jedem Echtzeit-Strategen gefallen wird, wirkt sie doch nie überzogen, trägt vielmehr zur Übersichtlichkeit bei. Auch akustisch hat *Battleforge* kaum Makel. Die Musik untermalt das Geschehen mit heroischen Fanfaren, die Einheiten melden sich mit charakteristischen Stimmen und auch die gesprochenen Geschichten zu jeder Mission haben fast schon launigen Hörspielcharakter.

KART-ON-AGE: ORIGINS

Trotz Mehrspieler-Fokus liefert *Battleforge* eine durchgängige, düstere Fantasy-Kampagne. Dabei sieht zunächst alles nach Genre-Standard aus: Nachdem die Sonne für ein paar Jahre den Geist aufgegeben hat, ist die zuvor fröhliche Welt Nyn zum Hort des Chaos mutiert. Die Wesen, die sich nicht unter die Erde retten konnten, mutierten zu grausamen Biestern. Jetzt sucht auch noch eine geheimnisvolle Seuche namens Twilight das Land heim. Zudem streiten sich Götter, Riesen, Halbgötter und Ti-

Testlogbuch
Battleforge

Wie ich eine Karten-Phobie entwickelte

CHRISTIAN SCHLÜTTER



MONTAG, 9.2.2009 | **9:30 Uhr**
Als ich zur Arbeit komme, finde ich eine Tarot-Karte auf meinem Schreibtisch: „Der Tod"! Zitternd fahre ich den Rechner hoch. Ob es wieder die rumänische Mafia auf mich abgesehen hat? Wie dieses eine Mal, als ich dem Leier spielenden Typen in der Fußgängerzone nur das Salatblatt meines Big Macs in den Hut geworfen habe ...

MONTAG, 9.2.2009 | **12:34 Uhr**
Ich installiere die Beta von *Battleforge* und spiele die ersten Solo-Missionen. Hey! Das läuft ja viel runder als gedacht. Echt mitreißend. Ich kann kaum meinen Blick vom Monitor abwenden. Als ich dann doch einmal hochschaue, sehe ich draußen vor dem Fenster einen rumänisch aussehenden Kerl mit einem Messer im Mund. Er grinst mich fies an und verschwindet dann im Nebel, der über dem Wassergraben des Verlagsanwesens wabert. Mich fröstelt es.

DONNERSTAG, 26.2.2009 | **12:56 Uhr**
In den letzten Tagen fand ich auf meinem Schreibtisch „Das Opfer", „Der Gehängte" und „Die Beute". Mittlerweile gehe ich nur noch ungern zur Arbeit. Einziger Lichtblick: EA hat mir einen Pressezugang zur *Battleforge*-Beta geschickt. Jetzt habe ich Zugang zu allen Karten und allen Missionen! Auch die ersten 12er-Aufträge klappen. Schon jetzt wird professionell gespielt. So macht der Titel richtig Spaß!

DONNERSTAG, 26.2.2009 | **19:32 Uhr**
Als mich mein Chauffeur von der Arbeit nach Hause fährt, sehe ich vor meinem Schloss einen Zigeunerwagen. Ich luge durch das Seitenfenster und sehe den Kollegen Krauß, der sich als Rumäne verkleidet Tarot-Karten zurechtlegt. Der Witzbold wollte mir wohl die letzten beiden Wochen Angst einjagen? Kurz entschlossen fackele ich ihn mitsamt seinem Wagen ab.

FREITAG, 27.2.2009 | **9:30 Uhr**
Heute läuft wirklich alles schief. *Battleforge* hat meinen Pressezugang bereinigt, ich muss alle Karten nochmals spielen. Außerdem hat mein Bentley einen Platten und auch mein Hubschrauber ist kaputt. Und ich könnte schwören, ich hätte heute morgen den Geist von Kollege Krauß gesehen. Auf meinem Tisch liegt die Karte „Der Dämon" ...



Kämpfe gegen Bossgegner sind irre spannend.

Es fehlen Mitspieler, wir warten und warten ...


Dieser Gigant hat die Götter erzürnt. Sie müssen ihn ausschalten. Nur wenn alle vier Spieler zusammenarbeiten, plätten Sie den Riesen.

tanen um die Herrschaft über Nyn. Schon bald aber wird die Geschichte viel mehr von den Einzelschicksalen einer Handvoll Protagonisten bestimmt. Geschehnisse während der Mission und die Textpassagen, die nach jedem Einsatz freigeschaltet werden, zeichnen ein mitreißendes Bild von Verlust, Verrat, Heldenmut und Trauer. Spitze!

ZWEI WIE KART' UND MAUS

Wo aber bleibt das „Online" im Online-Strategiespiel? *Battleforge* lässt sich nur im Internet spielen. Zwar gibt es auch Einzelspielermissionen, aber auch für diese müssen Sie mit dem Server verbunden sein. Außerdem dienen die Solopartien nur als Aufwärmrunde für die großen Einsätze. Zwei-, Vier- und Zwölfspielermissionen bietet das Programm. In jedem Einsatz müssen Sie mit den anderen Spielern zusammenarbeiten, um Neben- und Hauptziele zu erfüllen (siehe „So spielt sich ..."-Kasten auf Seite 79). Alleingänger schaffen mit Glück noch eine Partie für zwei Personen, spätestens in einem Viererteam zählt aber Aufgabenteilung und Absprache. So wird der Bossgegner einer bestimmten Mission von vier Heilern beschützt, die sich dummerweise auch noch ständig gegenseitig verarzten. Alleine können Sie da so viele Einheiten verheizen, wie Sie wollen – das wirkt nicht. Aber wenn sich jeder der vier Mitspieler um einen Heiler kümmert, ist das Mega-Monster bald Geschichte. Erfahrene *World of Warcraft*-Spieler werden es gemerkt haben: *Battleforge* spielt sich in großen Teilen wie ein Schlachtzug in Blizzards Online-Meisterwerk. Und auch sonst hat Phenomics Kartenspielerei viel mit einem Online-Rollenspiel gemein. Nach jeder Partie erhalten Sie eine Beute, die unter den Mitspielern aufgeteilt wird. In der Schatzkiste finden sich neben Punkten und Gold auch neue Karten, mit denen Sie Ihr Deck verbessern. Überzählige Karten bieten Sie in einem Auktionshaus an. Für besondere Erfolge erhalten Sie Aufwertungen, die zum Beispiel dafür sorgen, dass Ihre Einheiten mehr einstecken oder Ihr Zauberspruch

Da hast du Schlächter-Karten

Battleforge **bringt Kartenspiele gekonnt auf den PC. Wir sind sicher: Da folgen bald schlechte Nachahmer. Drei besonders niederträchtige Ideen sind uns auf dem Klo eingefallen:**

MAU-HAU
Echtes Karten-Kloppen. In bester *Street Fighter*-Manier hauen sich zwei Typen gegenseitig aufs Maul. Wer am Ende noch steht, darf sich die Herzdame nehmen!

MARIO SKAT PC
Der rotbemützte Itaker zieht jeden über den Tisch, der sich auf eine Partie mit ihm einlässt. Und verliert er doch einmal, macht sein Mafia-Kollege Luigi aus dem Spiel einen Ego-Shooter.

32 HEB AUF! – EXTREME EDITION
Der alte Trick mit dem runtergeworfenen Kartenstapel läuft auch digital. Einziger Unterschied: Die per Flugzeug abgeworfenen Karten müssen Sie per GPS wiederfinden. Fehlt auch nur eine, gibt es Prügel.


>>Braucht eine Maniküre: Edward mit den Scherenhänden.<<

Unser cooler Eis-Avatar plättet ein Schattenbiest.


>>Schmerzhaft: Wurzelbehandlung.<<

In einer der ersten Missionen besiegen Sie den gefallenen Gott Mora.


Die Natur-Fraktion stellt dem Twilight Ranken entgegen.


Im Trainingsareal dürfen Sie jede Einheit mit Testgegnern ausprobieren.

mehr Schaden anrichtet. Karten gibt es darüber hinaus in verschiedenen Seltenheitsstufen. So ergibt sich schon bald ein Strudel aus Sammeln, Tauschen, Aufwerten und Ausprobieren, der süchtiger macht als Dauerlutscher mit Biergeschmack. Zudem gibt es neben den Spieler-gegen-KI-Missionen natürlich noch Duelle zwischen zwei oder vier menschlichen Kontrahenten. Ihre Erfolge im Spieler-gegen-Spieler-Bereich werden in einer Rangliste festgehalten – das ist ein gefundenes Fressen für Turnierfanatiker und der Langzeit-Trumpf von *Battleforge*. Chats, Freundesliste und ein spielinternes Postsystem komplettieren den Gemeinschafts-Teil des Spiels. All das klappt mit simplen Mausklicks. So muss ein Online-Strategiespiel aussehen!

KARTENSTIMMUNG

Der Online-Charakter des Spiels hat aber auch seine Nachteile. *Battleforge* lebt vom Mitmachen. Sind nicht genug Spieler online oder willens mitzuspielen, warten Sie reichlich lange auf eine Zwölf-Mann-Partie. Schlimmer noch: Baut einer Ihrer Kollegen während der Mission Mist oder steigen zu viele Leute mittendrin aus, dürfen Sie den gesamten Auftrag wiederholen. Gerade bei großen Schlachtfeldern mit vielen Einsatzzielen frustiert so etwas ungemein. Allerdings bleibt Ihre Gruppe nach einer gewonnenen Partie erst einmal zusammen und kann automatisch die nächste Mission angehen. Geübte Teams kommen also schnell voran.

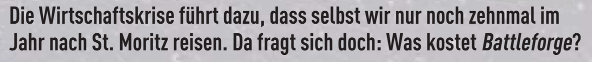
GO, KART!

„Da geht doch noch mehr!", schreit es in den Köpfen der Spieler. Denn ist erst einmal die Kampagne durchgespielt, bleibt einem nur noch der PvP-Modus. So jedenfalls wäre es bei vielen anderen Genre-Vertretern. Phenomic jedoch verspricht, regelmäßig neue Inhalte nachzuliefern. Das beschränkt sich nicht nur auf frische Karten. Bis jetzt prangen nämlich noch auf allen Karten die Worte „Twilight-Edition". Hat ein Großteil der Spieler die eklige Seuche von Nyn vertrieben, wollen die Entwickler ein neues Kapitel aufschlagen, mit neuen Feldzügen und Helden. Die ersten Extra-Schlachtfelder sind bereits für April geplant. Dass es sich dabei um uninspirierte Erweiterungen handeln wird, ist unwahrscheinlich. Denn schon im Laufe der Beta hat das Studio gezeigt, dass die Spielermeinung hochgeschätzt ist. Mehrmals wurden Systeme, Einheiten und sogar die Spielweisen angepasst. Das machte sich auch positiv bemerkbar. Heute ist *Battleforge* eine glatte, runde Online-Strategie-Perle. Christian Schlütter

Info: www.battleforge.de



Wer soll das bezahlen?


Die Wirtschaftskrise führt dazu, dass selbst wir nur noch zehnmal im Jahr nach St. Moritz reisen. Da fragt sich doch: Was kostet *Battleforge*?

Das Hauptspiel wird für knapp 50 Euro im Laden den Besitzer wechseln. Enthalten sind vier Standard-Decks mit je 16 Karten sowie 3.000 *Battleforge*-Punkte. Mit diesen Punkten können Sie über ein spielinternes Menü sogenannte Booster-Packs kaufen, in denen jeweils acht neue Karten sind: fünf normale, zwei ungewöhnliche und eine seltene oder ultra-seltene. Die Booster kosten jeweils 250 *Battleforge*-Punkte. Insgesamt liefert das Startpaket also 160 Karten mit. Monatliche Kosten fallen nicht an. *Battleforge*-Punkte erhalten Sie zudem als Gewinn im Auktionshaus. Wenn Sie dort eine Karte einstellen, berechnet das Programm eine Art Startgebühr, die Sie mit Gold, der zweiten Währung im Spiel, begleichen. Gold erhalten Sie am Ende jeder gewonnenen Partie. Im Handel können Sie zudem eine Box mit *Battleforge*-Punkten erwerben. Zum Preis von 19,99 Euro sind darin 2.000 *Battleforge*-Punkte enthalten.

CHRISTIAN SCHLÜTTER



Alter Verwalter! Schon lange hat mich kein Strategietitel mehr so überrascht. „Nette Idee, aber bestimmt nur halbgar umgesetzt", dachte ich noch vor ein paar Wochen. Und dann stellt sich *Battleforge* als rundum solides, packendes Feuerwerk heraus! Respekt, Phenomic! Meine einzige Sorge gilt derzeit noch der Langzeitmotivation. Die Entwickler müssen es schaffen, sehr schnell und sehr regelmäßig Inhalte nachzuliefern, um so die Spieler bei der Stange zu halten. Und: Sie, ja Sie, liebe Leser, müssen dem Titel eine Chance geben. Ich jedenfalls hoffe, dass sich *Battleforge* besser verkauft als *Alarmstufe Rot 3*. Auch um EA ein Zeichen zu geben, dass Mut zur Innovation sich lohnt.

FELIX SCHÜTZ



Einer meiner Kollegen (Tipp: Er ist Österreicher) glaubt, mit seiner Briefmarkensammlung anzugeben, würde ihm die ersehnte Entjungferung bringen. Wie naiv, wo doch jeder weiß, dass nur eine ordentliche Spielkartensammlung zum Stich führt! Auch deshalb habe ich mir *Battleforge* vorbestellt: Phenomic hat um das Kartensystem ein geiles Strategiespiel gestrickt, das mit klasse Bedienbarkeit und spannenden Koop-Missionen begeistert. Doch ein finales Urteil erlaube ich mir trotzdem nicht. Hab ich auch ohne den Kauf von Booster-Packs meinen Langzeitspaß? Und wie schnell werden neue Inhalte nachgereicht? Die Antworten darauf bestimmen meine Kaufempfehlung.

Battleforge

PREIS	Ca. € 50,-
TERMIN	26. März 2009
GENRE	Echtzeit-Strategie
ENTWICKLER	EA Phenomic
VERTRIEB	Electronic Arts
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

MINDESTENS
1,8 GHz, 1 GB RAM, 5-10 GB HD, Windows XP/Vista, Internetverbindung

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Ein reines Online-Spiel mit Partien für bis zu 12 Spieler. Einzelgänger gehen leer aus.

GRAFIK	85%
SOUND	84%
STEUERUNG	91%

TENDENZ
- HERAUSRAGEND
- **SEHR GUT**
- GUT
- BEFRIEDIGEND
- AUSREICHEND
- MANGELHAFT
- UNGENÜGEND

Erstaunlich rundes Strategie-MMO mit klugen Ideen und actionreichem Spielfluss

>>„Meine Damen und Herren, die Bordlatrinen sind entleert, wir landen jetzt in Tempelhof."<<

Die Sowjets fallen in Berlin ein und machen auch vor Wahrzeichen wie dem Reichstag nicht Halt.

WORLD IN CONFLICT: SOVIET ASSAULT

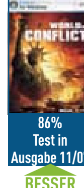
Eiserner Vorhang auf!



AUF DVD
VIDEO

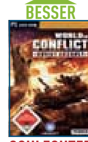


VERGLEICH
World in Conflict



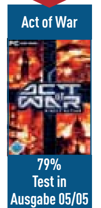
86%
Test in Ausgabe 11/07

BESSER



SCHLECHTER

Act of War



79%
Test in Ausgabe 05/05

Russen sind bekannt als Wodkavernichter, Boxer und „lupenreine Demokraten" – und jetzt auch als Helden in *Soviet Assault*.

Die Erweiterung für *World in Conflict* steckt Sie nämlich in die Stiefel eines sowjetischen Kommandanten. Nachdem Entwickler Massive von Vivendi zum neuen Publisher Ubisoft wechselte, steht der Titel ab März in den deutschen Läden – und liefert strategische Spitzen-Unterhaltung mit krachigen Missionen.

PERSPEKTIVENWECHSEL

Kurze Rückblende zum Hauptspiel: Der Bombast-Titel erzählte 2007 in piekfeiner Grafik die Geschichte des heiß gewordenen Kalten Krieges. Im Jahre 1989 scheitern die Verhandlungen zwischen den Westmächten und der UdSSR, die Sowjets fallen in Berlin ein, der dritte Weltkrieg entbrennt. *World in Conflict* folgte den Offizieren Parker, Bannon, Webb und Wilkins durch eine chaotische Kampagne, in der die Amerikaner ihr Land vor den hinterrücks einfallenden Russen verteidigten. *Soviet Assault* zeigt jetzt im Gegenzug die Sicht der Invasoren auf das Kriegsgeschehen. In sechs neuen Missionen verkörpern Sie Leutnant Romanov, nehmen zunächst an der Eroberung Berlins teil, um dann die sowjetischen Interessen in Norwegen zu wahren und schließlich auf amerikanischem Boden zu wandeln. Auch *Soviet Assault* erzählt die Geschichte in beeindruckenden, gemalten Zwischensequenzen und bleibt immer nah am einzelnen Soldaten. Jeder Charakter hat seine ganz eigene Sicht auf den Krieg und die Entscheidungen des sowjetischen Oberkommandos. Während Captain Malashenko als junger Heißsporn auch vor Kriegsverbrechen nicht zurückscheut, grübelt Colonel Orlovsky, Veteran aus dem Afghanistan-Krieg, über die Rechtmäßigkeit des Angriffs. Das verleiht auch der Erweiterung den Hauch eines guten Antikriegsfilms, schafft oftmals sogar eine fast gruselige Atmosphäre.

DEN KENN ICH DOCH!

Spieltechnisch hat sich ebenfalls wenig verändert. Noch immer erfüllen Sie mit einigen Anfangseinheiten wie Panzern, Helikoptern oder Infanteristen Missionsziele („Nehme Punkt A ein", „Töte Scharfschützen an Punkt B") und bekommen dafür Punkte gutgeschrieben, die Sie dann in Nachschubtruppen investieren. Luftangriffe und Artillerieschläge lockern das Geschehen auf und machen aus dem Schlachtfeld eine Kraterlandschaft, die dem Gesicht des Kollegen Krauß ähnelt. Die Aufträge sind meist in mehrere Nebenziele unterteilt. Wenn Sie Einheiten verlieren, wandern deren Punkte langsam wieder auf Ihr Konto, damit Sie Nachschub heranschaffen können.

MACH MAL WAS ANDERES!

Die Entwickler haben bei *Soviet Assault* auf größere Vielfalt geachtet. So geht es in der Erweiterung nicht immer nur darum, bestimmte Punkte einzunehmen. Mal steuern Sie einen einzelnen Untergrund-Trupp, mal eskortieren Ihre Hubschrauber einen Lastwagen-Konvoi über offenes Gelände, dann verteidigen Sie

>>Brennen: Klistierspritzen.<<

In einer Mission verteidigen Sie einen Tagebau mit mächtiger Artillerie.

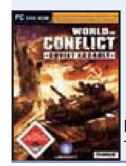
>>Tritt mit vier Torhütern an: SV Brandenburg.<<

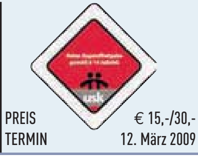
Captain Malashenko, einer der vier neuen Sowjet-Charaktere, hasst den Westen. Ihm kommt der Krieg gerade recht.

Defend against the counter-attack

>>Absolut unbedenklich: Castor-Transport.<<

Die erste Sowjet-Mission lässt Sie halb Berlin plätten. Auf der Straße des 17. Juni stellen Sie sich der Hauptstreitmacht der Alliierten.





Halb-halb oder ganz?

Entwickler Massive bindet die neuen Missionen geschickt in das Hauptspiel-Korsett ein.

Wer nur die Erweiterung (für knapp 15 Euro) erwirbt und *World in Conflict* bereits auf seinem Rechner hat, kann die sechs neuen Aufträge direkt hintereinanderreihen. Bei Käufern der Complete Edition (für knapp 30 Euro) vermengen sich beide Programme. Sie springen zwischen Alliierten- und Sowjet-Missionen hin und her. Es fühlt sich an, als hätten die Entwickler die Geschichte von vornherein so geplant.

durch großflächige Beharkung mit Geschützen einen abgelegenen Tagebau gegen die anrückenden Alliierten. Große Änderungen an der hochgelobten Mehrspieler-Komponente des Hauptspiels hat Massive nicht vorgenommen. Lediglich acht neue Karten werden mitgeliefert. Diese werden aber auch über das hauseigene Netzwerk Massgate zum Spieler finden. Frische Einheiten oder neue Mehrspieler-Varianten bietet das Programm nicht. *Soviet Assault* ist ähnlich wie Erotikmagazine und Jumbo-Packungen Kleenex vor allen Dingen für einsame Einzelspieler interessant.

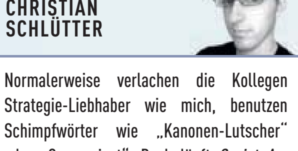
GIB MIR MEHR!

Eine Innovations-Rakete ist *Soviet Assault* also nicht. Kritiker werden behaupten, sechs Einzelspieler-Missionen ohne große Änderungen am Spielprinzip seien zu wenig für eine Erweiterung. *Soviet Assault* aber bietet genau das, was Fans des Hauptspiels erwarten und brauchen. Während sich die Kampagne von *World in Conflict* noch unvollständig anfühlte, komplettiert die sowjetische Sicht auf den Krieg jetzt die Geschichte. Außerdem sind die Aufträge vielfältiger, erstrecken sich über mehrere Episoden und sind so mitreißend, dass viele Filmabende dagegen stinklangweilig wirken. Storybesessene Einzelspieler sind mit der Erweiterung sicher am besten beraten. Mehrspieler-Fanatiker können gut verzichten. An wem *World in Conflict* bis jetzt komplett vorbeigegangen ist, der bekommt mit der Complete Edition die unterhaltsamste Nachhilfestunde seines Lebens. Christian Schlütter

Info: www.massgate.net



Gerade Hubschrauber-Missionen vermitteln ein beklemmend reales Allmachtsgefühl.



Normalerweise verlachen die Kollegen Strategie-Liebhaber wie mich, benutzen Schimpfwörter wie „Kanonen-Lutscher" oder „Gymnasiast". Doch läuft *Soviet Assault* auf meinem Bildschirm, versammelt sich die Meute dämlich glotzend hinter meinem Arbeitsplatz. Kein Wunder! Die Erweiterung bringt eindrucksvolle Explosionen und actionreiche Missionen auf den Monitor und liefert dabei kinoreife Unterhaltung à la *Band of Brothers*. Da verschmerze ich, das es „nur" sechs neue Aufträge gibt.

WiC: Soviet Assault

PREIS	€ 15,-/30,-
TERMIN	12. März 2009
GENRE	Echtzeit-Strategie
ENTWICKLER	Massive Entertainment
VERTRIEB	Ubisoft
SPRACHE/TEXT	Englisch/Englisch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

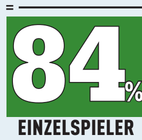
MINDESTENS
2 GHz, 512 MB RAM (1 GB für Vista), 128 MB Direct-X-9-Grafikkarte, 8 GB HD, Windows XP/Vista

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Drei Spielmodi online oder im Netzwerk für bis zu 16 Spieler. Keine Änderung zum Hauptspiel.

PREIS/LEISTUNG	77%
GRAFIK	87%
SOUND	85%
STEUERUNG	82%
MEHRSPIELER	89%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Wenig Änderungen am mittlerweile angegrauten Spielprinzip	- 9%
Keine neuen Einheiten	- 4%
Unveränderter (obwohl guter) Mehrspielermodus	- 2%
Kleine Längen im Spielverlauf	- 1%

SEHR GUT
Konsequente Einzelspieler-Erweiterung des Strategie-Krachers. Mitreißend!



>>Kommen ganz nach dem Papa: die Söhne von Chuck Norris.<<

Die französische Infanterie auf dem Weg in die Schlacht. Kanoneneinschläge behindern ihr Vorankommen.

EMPIRE: TOTAL WAR

Krieger-Ehrung

Samurai, Römer und Ritter haben Sie in der *Total War*-Reihe schon zur Weltherrschaft geführt. In *Empire* stehen jetzt Männer mit Röcken unter Ihrem Befehl.

Im 18. Jahrhundert entdeckten die Könige Europas neue Spielfelder für ihre Kriege um Macht und Reichtum: In Afrika, Asien und Amerika schossen die Kolonien aus dem Boden wie ein übler Fall von Schimmelpilz. Falls sich die heimischen Völker auf eine Diskussion über Sinn und Zweck solcher Expansionen einließen, setzten die Invasoren die besseren Argumente ein: Musketen und Kanonen machten aus Strohhütten und Holzpalisaden Bauschutt. *Empire: Total War* formt aus diesem Konflikt einen unwiderstehlichen Mix aus strategischer Planung und monumentalen Kämpfen. Auch wenn die Soldaten mit ihren langen Kleidern dabei aussehen wie stillose Transvestiten, immerhin ist die Grafik sexy.

STAATENLENKER

Auf eine packende Handlung müssen Sie in *Empire* verzichten. Stattdessen schreiben Sie selbst Geschichte: Zunächst erleben Sie im Rahmen eines sehr guten Tutorials in vier langen Missionen die Besiedlung Amerikas und den Bürgerkrieg hautnah mit. Dank Hilfen in Sprache und Schrift sowie Automatikfunktionen gewöhnen sich Einsteiger an das Spielprinzip. Das Herzstück des Spiels schimpft sich aber wie schon im Vorgänger *Medieval 2* „Große Kampagne". „Riesige" wäre das passendere Wort gewesen. Sie übernehmen zwischen 1700 und 1799 die Führung eines von elf Staaten wie Schweden, Polen oder Spanien. Ihr bescheidenes Ziel: die Weltherrschaft. Oder zumindest Europa, Nordamerika und Asien zu erobern, denn diese Orte umfasst die Strategiekarte. Hier bewegen Sie aus der Draufsicht Zug für Zug Ihre Einheiten über das Feld, ge-



Im amerikanischen Unabhängigkeitskrieg erobern Sie die Siedlungen der Briten.

Eines der Piratenschiffe explodiert nach einer Breitseite des britischen Seglers.

>>Wärmt nur kurz: Fußbodenheizung für Segelschiffe.<<

So spielt sich Empire: Total War

Als Staatsoberhaupt haben Sie alle Hände voll zu tun. Wir zeigen Ihnen, was Sie auf Ihrem virtuellen Thron den ganzen Tag über treiben.

PLANEN



Die meiste Zeit des Spiels verbringen Sie auf der Strategiekarte. Hier erforschen Sie neue Technologien, bauen Ihre Städte aus und schrauben an der Höhe der Steuern. Oder Sie schicken Agenten aus, um gegnerische Heerführer zu meucheln. Mit Priestern und Imamen verbreiten Sie Ihre Staatsreligion in angrenzenden Gebieten. Nebenbei stellen Sie ein schlagkräftiges Heer zusammen.

METZGERN



Vor der eigentlichen Schlacht stellen Sie (hoffentlich geschickt) Ihre Truppen auf: Schützen in die Mitte, Kanonen auf einen Hügel dahinter, Reiterscharen an den Flügeln. Anschließend greifen Sie die gegnerische Armee an, wobei außer der Anzahl der Soldaten auch deren Moral, Munition und sogar das Wetter über Sieg oder Niederlage entscheiden.

FEILSCHEN



Wer statt zu kämpfen lieber den Schwanz einzieht, freut sich über das umfangreiche Diplomatie-Menü: Hier vereinbaren Sie mit anderen Herrschern Handelsbündnisse, schmieden Allianzen und tauschen Technologien aus. Falls der Nachbar stinkig ist und seine Soldaten an der Grenze zu Ihrem Reich aufstellt, stimmen ihn Geldgeschenke oder ein Rennpferd als Präsent milde.

SEGELN



Erstmals in der *Total War*-Reihe dürfen Sie den Admiralshut aufsetzen und ganze Flotten befehligen. Wegen des Mangels an Komfortfunktionen und der beschränkten künstlichen Intelligenz der Schiffe ist aber viel Mikromanagement nötig. Der Segelspaß kommt also erst nach etwas Übung auf. Ach übrigens: Die Grafik sieht gerade auf See bombastisch aus!

ben Bauaufträge und verhandeln mit anderen Fraktionen. Ihre Besitztümer sind dabei in Provinzen aufgeteilt, die neben der Hauptstadt eine Handvoll kleiner Siedlungen aufweisen. In der Metropole selbst ziehen Sie nur wenige Bauten, etwa Kasernen oder Regierungsgebäude, hoch. Bauernhöfe und Minen als Geld bringende Produktionsstätten entstehen dagegen außerhalb der Stadtmauern. Die Auslagerung dieser Gebäude macht das Spiel dynamischer als seine Vorgänger: Die feindlichen Truppen besetzen somit unsere Vororte und frieren dadurch die Erträge aus den Betrieben ein. Wenn unsere Verteidiger zur Befreiung des Dorfes aus der befestigten Stadt abrücken, kann der Widersacher diese anschließend mit einer zweiten Armee kampflos einnehmen. Fies, macht das Ganze aber spannend!

FORSCH GEFORSCHT

Auch Schulen, Kirchen und Gasthäuser errichten Sie in der Landschaft – lauter unnützes Zeug? Weit gefehlt: In Schulen erforschen Sie Technologien wie effektivere Anbaumethoden für die Rübenäcker der Bauern oder den Wechsel von der Monarchie zur Demokratie. Aus Kirchen schlüpfen in schöner Regelmäßigkeit Priester. Die vergreifen sich zum Glück weder an Kindern noch leugnen sie den Holocaust. Stattdessen missionieren die Geistlichen eroberte Völker. So beugt der Spieler Rebellionen vor. Diese entstehen auch, wenn Sie Ihren Untertanen zu hohe Steuern abpressen. In Gasthäusern heuern Sie Attentäter an. Die sogenannten Lebemänner verrichten die Drecksarbeit: Mord und Spionage sind ihr Tagesgeschäft. Deutlich gesitteter geht es im Diplomatie-Menü zu, das friedliche Lösungen anbietet. Das klingt langweilig, macht aber überraschend viel Spaß! Mittels des Menüs treten Sie bequem in Kontakt zu anderen Nationen. Sie handeln Tributzahlungen aus, schließen Friedensverträge, vereinbaren Allianzen oder exportieren Luxuswaren. Wem so viel Pazifismus zuwider ist, der kann unbesorgt sein: Gekämpft wird in *Empire* mehr als genug!

SCHIESSBEFEHL

Ob Sie sich gegen Invasoren verteidigen oder selbst auf Raubzug gehen: Militärische Aktionen sind unvermeidlich. Die Soldaten dafür rekrutieren Sie im Strategie-Modus. Je fortschrittlicher die Militärgebäude sind, die Sie errichten, desto bessere Einheiten stehen zur Wahl. Jede Nation verfügt außer über gewöhnliche Grenadiere und Kavalleristen auch über Spezialtruppen: Janitscharen aus dem Osmanischen Reich nehmen den Feind aus der Entfernung unter Beschuss, indische Kriegselefanten pflügen mühelos durch gegnerische Infanterie. Dazu kommen

Tyrannen der Neuzeit

Nicht nur in *Empire: Total War* geht es um die Weltherrschaft. Auch im echten Leben streben einige Personengruppen danach.

MICROSOFT



Keiner merkt's, aber Bill Gates beherrscht nicht nur den Software-Markt. Warum sonst heißen so viele Schiffe „MS Blabla"?

PC ACTION



Die PCA-Redaktionsleitung stellt sich eine Affenarmee zusammen. Damit es nicht auffällt, tarnt sie sie als Redakteure.

FRAUEN



Keine echte Gefahr. Die glauben doch nur, die Welt in der Hand zu halten, weil wir Männer den Globus erfunden haben.

PC ACTION-Testlogbuch
Empire: Total War



Vom Redakteurssklaven zum Monarchen: Das Bathge'sche Imperium auf dem Weg zu Weltruhm!

PETER BATHGE

FREITAG, 20.02.2009 | **19:22 Uhr**
Da staube ich doch glatt meine Faschingsverkleidung noch vor dem Rosenmontag ab: Mit Dreispitz und Muskete setze ich mich vor den PC und installiere *Empire: Total War*. Epische Schlachten vor historischem Hintergrund – genau mein Ding. Obwohl mir dieses ganze 18. Jahrhundert mit seinen gepuderten Männern und turmhohen Perücken ja schon immer suspekt war. Vom Spiel bekomme ich vorerst nur einen bunten Balken zu sehen: *Empire* lädt. Und lädt ...

FREITAG, 20.02.2009 | **19:35 Uhr**
... und lädt ... Huch, jetzt geht's! Also auf nach Amerika: Die Kampagne „Weg zur Unabhängigkeit" lässt mich als US-Siedler gegen Indianer kämpfen. Die sind ja sowieso von Natur aus hinterhältig und haben in der Neuen Welt nichts zu suchen – sagten die Amis damals zumindest. Ich stürme auf sie mit Gebrüll: „Yes, we can!"

SAMSTAG, 21.02.2009 | **7:07 Uhr**
Nach einer durchzockten Nacht ist klar: *Empire* bedarf noch des Feinschliffs bis zur Veröffentlichung. Die Computergegner begehen wie in den früheren Spielen der Reihe dämliche Fehler. Die Grafik haut einen zwar stärker um als eine Flasche Jägermeister auf ex – dafür startet bei vollen Details aber eine fiese Ruckelorgie. Für einen One-Night-Stand ist der Freiheitskrieg in den Vereinigten Staaten ganz okay, aber ich will das volle Programm! Deshalb stürze ich mich mit den britischen Segelspezialisten in die neuen Seegefechte – und sehe zu, wie meine Flotte absäuft. Bis man die hochkomplexe Steuerung beherrscht und das träge Verhalten der Kähne richtig einschätzen kann, vergeht nämlich viel Zeit.

SONNTAG, 22.02.2009 | **18:12 Uhr**
Ein Bündnis mit den Niederländern hält mir den Rücken frei; jetzt kann ich die Seehandelsrouten der verhassten Franzosen angreifen und deren Gewürzfrachter ungestört plündern! Harr!

MONTAG, 23.02.2009 | **10:19 Uhr**
Juhu! Sega schickt eine neue Version. Die hat weniger Bugs und sie lädt deutlich flotter. Der Ausbau meines britischen Imperiums indes fesselt: Ich drehe an der Steuerschraube, um Armeen auszuheben, und lasse die Widerstände in eroberten Provinzen blutig niederschlagen! ... Auf der Suche nach Entspannung im Harem starte ich eine neue Kampagne als indischer Maharadscha. Doch statt Fernost-Schönheiten tummeln sich in meinem Kabinett lüstern grinsende Greise mit Perücken! Da passt es, dass ich die mehrminütigen Ladezeiten weiterhin dazu nutzen kann, Kollege Fischers Brusthaare zu bürsten. Ausgiebig.

DIENSTAG, 24.02.2009 | **23:51 Uhr**
Ich habe bereits zwölf Stunden am Stück mit der Eroberung Indiens verbracht. Und keine Sekunde davon bereut: Je länger ich *Empire* spiele, desto mehr Möglichkeiten eröffnen sich mir im Kampf um die Weltherrschaft. Plötzlich reißt mich Fischers Telefonanruf vom PC, an dem ich wie gebannt festklebe: Morgen um acht muss der Spieletest fertig sein, ansonsten droht das Erschießungskommando mit Kollege Grill als wahnwitzigem Trommler-Äffchen! Also schnell eine Kanne Kaffee hinter die Binde gekippt und die nächste Nachtschicht in Angriff genommen ... Bei diesem Spiel ein kleines Opfer!

GUTE ZEITEN



>>Kam in Spanien nicht gut an: Ikea.<<

Dank überlegener Feuerkraft schlagen wir die feindliche schwedische Armee in die Flucht.

SCHLECHTE ZEITEN



Gefechte zur See gewinnt der Spieler erst nach viel Übung: Die Steuerung verlangt zu viele Klicks.



>>Indische Fluggesellschaften lassen den Komfort europäischer Anbieter vermissen.<<

In Indien kommen noch Kriegselefanten zum Einsatz. Die Dickhäuter sind schwerfällig, teilen aber mächtig aus.

Haubitzen, Mörser und Artilleriegeschütze bis hin zu vorsintflutlichen Abschussrampen für Raketen – klasse! Übrigens: Wie in den Vorgängern können Sie die Schlachten vom Computer berechnen lassen – ohne selbst das Kriegsbeil zu schwingen. So verpassen Sie allerdings die Echtzeit-Gefechte. Und das wäre wirklich schade! Zu Beginn eines Kampfes stellen Sie Ihre Truppen auf und bringen diese in Formation. Anschließend beginnt das Gemetzel. Wer seine Mannen blind voranstürmen lässt, kann sehr bald deren Leichen auf dem Schlachtfeld zählen. Taktiker jubeln angesichts der vielen Faktoren, die das Kampfgeschehen beeinflussen: Die Fußtruppen treffen mit ihren Distanzwaffen am besten von erhöhten Positionen aus, getarnte Einheiten der Indianer legen Hinterhalte, Reiterei galoppiert um das Schlachtengetümmel herum und fällt dem Widersacher in den Rücken. Selbst mit einer zahlenmäßig unterlegenen Streitmacht ist ein Sieg möglich, denn die von der Hauptstreitmacht abgeschnittenen oder erschöpften Einheiten des Gegners geraten in Panik und fliehen vom Schlachtfeld. Nur ein vor dem Kampf verpflichteter General kann die Feiglinge von der Fahnenflucht abhalten. Im Umkehrschluss bedeutet das: Fällt der Heerführer, ist der Wille seiner Soldaten gebrochen. Ach ja: Die meisten Schlachten tragen Sie in *Empire: Total War* auf freiem Feld aus. Belagerungen finden nur selten statt. Doch wenn Sie mal ein Fort verteidigen oder angreifen, treten alte Schwächen der *Total War*-Serie am deutlichsten zutage. So kommt es immer wieder vor, dass Einheiten orientierungslos am Fuß der Mauern entlangirren oder die Tore der Festung verstopfen. Überhaupt protzen die Computer-Generäle mit tölpelhaftem Verhalten, meistens sind sie bereits mit einem simplen Flankenangriff überfordert. Warum wir das erwähnen? Eigentlich wollte Entwickler Creative Assembly die künstliche Intelligenz im Vergleich zu den Vorgängern verbessern. Ziel verfehlt!

GEILE SHOW!

Ihr taktisches Genie konnten Sie in der *Total War*-Reihe bis-

Wenn der Feind zu nahe kommt, um auf ihn zu schießen, gehen die Musketenschützen in den Nahkampf über.



>>Gottloses Pack: Lüneburger Heiden<<



>>Heute sinkt für Sie: das Boot<<

Die Segel dieser Fregatte haben Feuer gefangen. Kurz darauf sinkt das Schiff.

her nur an Land unter Beweis stellen. Die Seeschlachten würfelten *Medieval 2* und Konsorten automatisch aus. *Empire* lässt Sie erstmals selbst solche Gefechte befehligen. Das ist ein audiovisuelles Erlebnis: Auf den prächtig schimmernden Wellen dümpeln detailverliebt modellierte Galeonen, Schoner und Briggs herum. Der Wind knallt in den Segeln, die abgefeuerten Kanonen betäuben unsere Ohren. Ihre Kugeln zischen durch die Luft und schlagen mit einem Rums im Bug eines Schiffes ein. Trümmerstücke fliegen im hohen Bogen ins Wasser, Matrosen springen panisch über Bord. Wenn ein Geschoss das Pulvermagazin im Bauch des Bootes trifft, zerreißt eine gleißende Explosion das Schiff in Stücke. Glühende Überreste der Segel sinken langsam zu Wasser. Untermalt wird das opulente Feuerwerk von einer Musik, die in unseren Ohren schöner tönt als das Wort „Freibier".

ÜBELKEIT AUF SEE

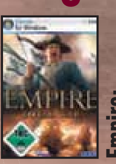
Zu dumm, dass *Empire* kein Film ist, den man mit verzückter Miene und ohne einzugreifen betrachten kann. Denn all die wunderschönen Schiffe wollen gesteuert werden. Dabei arten die pompösen Gefechte in Arbeit aus. Zuerst einmal wählen Sie aus drei Munitionstypen: Kartätschen fegen feindliche Schiffsbesatzungen recht flott von Deck, Kettenkugeln zerreißen hingegen Segel in Windeseile und die normalen Geschose durchlöchern den Schiffsrumpf. Um möglichst viel Schaden zu verursachen, feuern Sie eine Breitseite ab – durch zwei Knöpfe drehen Sie den Kahn in die entsprechende Richtung. Anschließend laden Sie die Kanonen mithilfe zweier weiterer Schaltflächen. Zusätzlich bestimmen Sie die Geschwindigkeit des Schiffes, indem Sie die Anzahl der gehissten Segel einstellen. Also einen Extra-Klick. Auch die Windrichtung sollten Sie im Auge behalten ... Und jetzt versuchen Sie das mal bei einer Flotte mit bis zu 20 Schiffen! Die vielen Einstellungsmöglichkeiten verwirren und zwingen dazu, jede einzelne Schaluppe zu beaufsichtigen. Die üble Wegfindung der eigenen Einheiten macht das Ganze noch schlimmer: Ihre Schiffe segeln ohne Beaufsichtigung an den Rand der Karte und schießen nur selten auf Gegner. Das nervenaufreibende Mikromanagement bekommen Sie mit der Pause-Funktion und viel Übung in den Griff. Angesichts der hohen Erwartungen im Vorfeld ist *Empire* bei dieser so heiß umjubelten Neuerung jedoch wie der erste Sex – enttäuschend.

ZUSAMMEN KLOPPEN

Empire: Total War punktet vorrangig, wenn Sie mit sich selbst spielen. Der Mehrspieler-Modus bietet lediglich Echtzeit-Gefechte. Auf acht Karten können ebenso viele Spieler an Land und zur See gegeneinander antreten. Die mangelhafte künstliche Intelligenz fällt hier weg, deshalb machen die Schlachten Laune. Sie erreichen aber nicht die Langzeitmotivation des Strategie-Modus. Abhilfe ist bereits in Sicht: Ein Patch nach Veröffentlichung soll die Kampagnenkarte auch mit mehreren menschlichen Despoten bespielbar machen. Peter Bathge

Info: www.totalwar.com

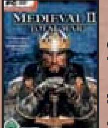
Vergleich



Empire: Total War

PRO + CONTRA
- + Epische Schlachten
- + Fantastische Optik
- + Hohe Langzeitmotivation
- – KI und Bedienung schwächeln

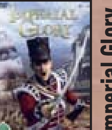
89% EINZELSPIELER



Medieval 2: Total War – Test in Ausgabe 12/06

PRO + CONTRA
- + Unerreichte Spieltiefe
- + Sehr viele Fraktionen
- – Sich wiederholende Aufträge
- – Fehleranfällige Computergegner

85% EINZELSPIELER ABGEWERTET



Imperial Glory – Test in Ausgabe 07/05

PRO + CONTRA
- + Drei Epochen
- + Seeschlachten
- – Komplizierte Steuerung
- – Flacher Rundenmodus

78% EINZELSPIELER ABGEWERTET

PETER BATHGE



Fantastische Grafik, riesige Schlachten, Langzeitmotivation bis zum Tag des Jüngsten Gerichts: *Empire* macht alles richtig. Allein auf der riesigen Weltkarte könnte ich stundenlang meinen Größenwahn ausleben. Nur schade, dass die neuen Seekämpfe so fummelig geraten sind, sodass ich sie weiterhin am liebsten vom Computer berechnen lasse, ohne sie in Echtzeit auszutragen. Die Gegner mit dem Hirn eines Backsteins sind dagegen schon fast so etwas wie ein Markenzeichen der Reihe. Für den nächsten Teil möchte ich aber wieder Ritter und Burgen: Kollege Frank und seine Bekannten tragen ja vielleicht gerne Röcke und Perücken, ich stehe aber eher auf dicke Rüstungen und Schwerter!

ALEXANDER FRANK



Der Kommentar von Herrn Bathge sagt doch nur aus, dass er neidisch ist. Meine Haarpracht ist keine Perücke, sondern eine Folge der globalen Finanzkrise, weil ich mir einfach keinen Friseur leisten kann. Das Szenario von *Empire* spricht mich aber an: Die Optik und der Einsatz von Schusswaffen machen's! Mit den zuletzt Genannten hatte ich in meiner Kindheit lustige Erlebnisse, vor allem, bevor meine Oma einäugig wurde. Was ich auch richtig klasse finde, sind die Seeschlachten, auch wenn man hier viel zu viel herumfummeln muss, statt sofort eine Stange Action zu erleben. Das ist halt wie im echten Leben. Mein Fazit: *Empire: Total War* ist DAS Strategiespiel dieses Frühlings!

Empire: Total War





PREIS	ca. € 45,-
TERMIN	4. März 2009
GENRE	Echtzeitstrategie
ENTWICKLER	Creative Assembly
VERTRIEB	Sega
SPRACHE/TEXT	Deutsch (mehrsprachig)
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
2,4 GHz, 1 GB RAM, 256-MB-Grafikkarte, 15 GB HD, Windows XP, Internet, Steam

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Auf acht Karten kämpfen bis zu acht Spieler; die Kampagne soll per Patch onlinefähig werden

PREIS/LEISTUNG	92%
GRAFIK	91%
SOUND	93%
STEUERUNG	79%
MEHRSPIELER	80%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
– Überkomplizierte Seeschlachten	- 4%
– Künstliche Intelligenz mit gelegentlichen Aussetzern	- 4%
– Hakelige Bedienung der Kamera in Gefechten	- 1%
– Geringfügige Bugs	- 1%
=	

SEHR GUT
Ein hervorragendes Spielspaßmonster für lange Strategie-Abende!



89% EINZELSPIELER

>>„Oh Gott! Zwei Schwerter und nur eine Scheide, was mach ich nur?"<<

Technisch ist die Grafik gut gelungen. Der Stil allerdings ist fragwürdig, insbesondere das Figurendesign wirkt mehr bemüht als gekonnt.

X-BLADES

Fehlschlag

AUF DVD
VIDEO

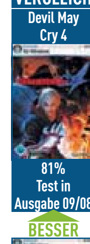
VERGLEICH

Devil May Cry 4



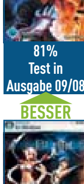
81%
Test in Ausgabe 09/08

BESSER



SCHLECHTER

Die Legende von Beowulf



59%
Test in Ausgabe 02/08

Schwerter und Pistolen, Arschbacken und Brüste – was nach einer wunderbaren Mischung klingt, entpuppt sich als primitive Keilerei.

Die beste Nachricht zuerst: Die Heldin in *X-Blades* ist beinahe nackt. Leider ist das auch schon das Bemerkenswerteste an der Schatzjägerin Ayumi. Mit fast entblößtem Hintern und wippenden Brüsten fetzt das vorlaute Mädel durch eine Handlung, die selbst uns PC ACTION-Redakteuren zu trashig ist: Zu Spielbeginn fummelt die Ballerfee in beispielloser Ignoranz an einem Artefakt herum, das einen dunklen Gott beherbergt. Ein ulkig knurrender Löwe versucht sie zwar davon abzuhalten, doch vergebens: Das Böse wird befreit, Ayumi muss es stoppen. Falls Sie sich nun fragen, ob die Story irgendwann noch an Spannung gewinnt, hier die einfache Antwort: neeeeeiiiiin.

EINFACH LOSDRESCHEN

Mit Schwertern und Pistolen wehrt sich Ayumi gegen Monsterarmeen, wie man sie höchstens in Massengeplänkeln der Sorte *Serious Sam* erlebt hat. Das simple Prinzip: Ayumi betritt einen Raum. Dort erscheinen Gegner aus dem Nichts. Ayumi haut drauf oder schießt wie von Sinnen um sich. Eine rote Leiste am unteren Bildschirmrand zeigt an, wie viele Feinde noch ins Gras beißen müssen – erst wenn sich nichts mehr rührt, ist der Weg zum nächsten Level frei. Dort killt Ayumi erneut alles, was nicht bei drei auf den Bäumen ist. Und so geht's stur weiter bis zum Abspann – he, Ihnen fallen ja schon die Augen zu!

DAZUGELERNT

Tut uns ja leid, doch der Spielablauf lässt sich nun mal kaum spannender beschreiben. Fahren wir also fort: Besiegte Gegner hinterlassen Seelenpunkte. Wie in *Devil May Cry 4* investiert man diese, um neue Fähigkeiten freizuschalten. Das mag der größte Anreiz im gesamten Spiel sein, doch selbst der hat Mängel: Zwar erlernt Ayumi im Laufe der achtstündigen Spieldauer eine Handvoll nützlicher Fähigkeiten, doch andere sind dafür ziemlich sinnfrei. So ist es im Grunde egal, ob man nun Flammen- oder Eismagie einkauft, denn bis zum Spielende hat man sowieso jedes noch so nichtige Talent freigeschaltet. Die Wahl zwischen Licht- und Schattenzauberei beeinflusst, welche von zwei Endsequenzen man zu sehen bekommt. Ob das als Motivation ausreicht, um *X-Blades* mehrfach durchzuspielen? Abermals: nein!

RECYCLING FÜR ANFÄNGER

Nach einigen Stunden beweisen die Leveldesigner Sinn für schwarzen Humor. Denn hat man sich endlich durch sämtliche Räume geklickt, wartet *X-Blades* mit einer bösen Überraschung auf: Alle Levels noch mal spielen – so lautet das neue Ziel. Hinter den Raumbezeichnungen steht dann ein eingeklammertes „Abend", zum Beispiel „Klingen des Todes (Abend)", und entsprechend schummrig-rot ist die Beleuchtung. Sonst ändert sich wenig: Die Gegner sind stärker, die Levels dunkler – und das war's auch schon. Für solches Spieldesign kennen wir übrigens einen launigen Fachausdruck:

>>Ihr Frisör rät: Ejakulat im Haar sorgt für eine irre Festigkeit.<<

Unter den spawnenden Gegnermassen befinden sich auch einige größere Brocken.

Nur die Bosskämpfe – hier gegen eine Riesenspinne – bieten ein wenig Abwechslung.

>>Der letzte Schrei beim Gynäkologen: unsichtbare Behandlungsstühle.<<

Manche Zaubersprüche wie diesen Feuerball nutzt man nur in Ausnahmefällen.

Die Kämpfe gegen solche Löwen-Monster sind zäh und nerven mit dümmlichen Dialogen.

„Spielzeitstreckung aus den finstersten Winkeln der Hölle".

UMSTÄNDLICH FUMMELN

Das Hauen und Stechen in *X-Blades* ist immerhin leicht zu beherrschen: Mechanisch die linke und rechte Maustaste klicken, viel mehr braucht es nicht, um die Hundertschaften an Feinden zu zerpflücken. Ein Level enthält zwar eine freiwillige Sprungpassage, doch die lehnten wir dankend ab – das Springen ist sowohl mit der Tastatur als auch per Gamepad einfach zu ungenau. Unnötig nervig: Um Lebenskraft aufzufüllen, muss man erst per Esc-Taste ins Charaktermenü wechseln, dort den Reiter „Extras" anklicken und „Heilung" auswählen – was sprach denn gegen eine frei belegbare Schnelltaste, liebe Entwickler?

FRAGE DES GESCHMACKS

Die Grafik jedoch ist gut. Die Levels sind zwar eintönig gestaltet, dafür aber auch klasse texturiert. Die Lichtdarstellung ist ebenfalls schön gelungen, auch wenn sie zu arg übertriebenen Glanzeffekten auf Ayumis Ausrüstung führt. Etwas albern hingegen das Figurendesign – einige Gegner wirken so ungelenk, dass man sie lieber bemitleiden als bekämpfen mag. Und über Ayumis Aussehen braucht man eigentlich keine weiteren Worte zu verlieren. Zu schade, dass die immerhin flotten Zwischensequenzen einige enorm trashige Dialoge enthalten. Die Sprecher sind zwar nicht grundsätzlich übel, doch ihre Texte dafür sehr wohl. So viel schlechte Laune verbreitet sonst nur noch Wolfgang Fischer bei seinem Nebenjob als Clown im Kinderkrankenhaus. Felix Schütz

Info: www.x-blades.com

Figurbetont

X-Blades **erscheint auch in einer Sonderfassung, dem „Royal Bundle".**

Extras der normalen Fassung (ca. 50 Euro)
- Doppelposter (Karte und Ayumi-Motiv)
- 192-seitiges Lösungsbuch (fünf Sprachen)

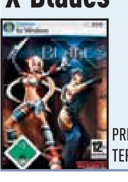
Inhalte der Royal Edition (ca. 70 Euro)
- Doppelposter (Karte und Ayumi-Motiv)
- 192-seitiges Lösungsbuch (fünf Sprachen)
- Mousepad
- Ayumi-Statue (ca. 22 cm groß)
- Artbook
- Soundtrack-CD



FELIX SCHÜTZ

Dass ich der Metzgerbraut Ayumi acht Spielstunden lang aufs Anime-Gesäß starren muss, finde ich hochgradig sexistisch und somit voll okay. Weniger tolerant bin ich aber, sobald mich ein Leveldesigner für dumm verkaufen will. Gut, der dachte sich wohl: „Ach, wer für PC ACTION schreibt, der schnallt das eh nicht, wenn wir die Levels ab der Mitte wiederholen." Freundchen, ich hab's gemerkt! Doch darauf kommt's jetzt auch nicht mehr an – selbst mit gutem Leveldesign wäre *X-Blades* noch banal.

X-Blades





PREIS	€ 40,-
TERMIN	6. Februar 2009
GENRE	Action
ENTWICKLER	Gaijin Entertainment
VERTRIEB	Zuxxez
SPRACHE/TEXT	Deutsch (mehrsprachig)
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
2 GHz, 512 MB RAM, Grafikkarte mit 256 MB, 2,5 GB Festplattenspeicher, Windows XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Sie wollen mit anderen rumspielen? Was sind Sie denn für einer? So was gibt's hier nicht, pfui!

PREIS/LEISTUNG	61%
GRAFIK	72%
SOUND	69%
STEUERUNG	71%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Eintönige, recycelte Levels	-12%
Oberflächliches Kampfsystem	-10%
Lasche Charakterentwicklung	- 8%
Missglücktes Gegnerdesign	- 5%
Arg trashige Dialoge	- 2%
Aufdringlicher Soundtrack	- 1%

AUSREICHEND
Simpel-Action ohne Anspruch, Spannung oder Motivation – muss wirklich nicht sein!

62%
EINZELSPIELER

>>Nahrungsmittel sollte man nicht zu lange ungekühlt lagern!<<

Mit den richtigen Waffen – hier den Bola-Minen – sind einige Kämpfe schon in weniger als einer Minute geschafft.

PUZZLE QUEST: GALACTRIX

Was für ein Steinkram!

AUF DVD
VIDEO

VERGLEICH
Puzzle Quest: C.o.t.Warlords



85%
Test in Ausgabe 05/08

BESSER



SCHLECHTER

Luminator



51%
Test in Ausgabe 01/07

Wer das erste *Puzzle Quest* gespielt hat, dürfte *Galactrix* wohl so zittrig entgegenblicken wie ein Heroinsüchtiger seiner Einwegspritze.

Im Grunde hätte *Puzzle Quest: Galactrix* ein Spiel werden können, von dem wir noch unseren Enkeln vorgesungen hätten. Ja, hätten! Denn *Galactrix* erreicht nicht ganz die gewaltige Suchtwirkung seines Vorgängers, obwohl es in vielerlei Hinsicht neue und richtig gute Akzente setzt.

AUF ZU DEN STERNEN!

Galactrix basiert auf dem gleichen Konzept wie sein Vorgänger, verpackt es aber in ein Science-Fiction-Szenario: Der Spieler übernimmt die Rolle eines Raumschiffpiloten – man wählt diesmal also keine eigene Charakterklasse. Das mag Fans des ersten Teils sauer aufstoßen, ist aber nicht weiter schlimm: Im Laufe des Spiels erhält man neue Schiffe, die unterschiedliche Stärken und Schwächen aufweisen; sie dienen als Helden-Ersatz. In den ersten Minuten lernt man, auf einer schlicht gestalteten Übersichtskarte zwischen Raumstationen, Planeten, Asteroiden und Sprungtoren hin und her zu navigieren. Auf den Reisen erledigt man simple Aufträge, die meist das Erreichen eines Ortes oder das Transportieren eines Gegenstandes erfordern. Trotz vieler optionaler Missionen ist die Story streng linear und wird abermals über Standbilder und Textfenster erzählt. Dennoch ginge die Atmosphäre völlig in Ordnung, gäbe es nicht die schlechte deutsche Lokalisierung, der wir auf der nächsten Seite einen ganzen Kasten widmen.

BUNTE STEINCHEN

Herzstück des Spiels sind wieder die Kämpfe, die auf einem Knobelspielsystem basieren. Im Vergleich zum ersten *Puzzle Quest*, das stark an *Bejeweled* erinnert, ist *Galactrix* etwas komplexer: Die bunten, sechseckigen Steine auf dem Spielfeld lassen sich nun in mehrere Richtungen verschieben, außerdem rücken neue Steine nicht mehr automatisch von oben, sondern von allen Seiten nach. Das ist anfangs verwirrend, im Grunde aber cool. Stärker noch als im Vorgänger ist der Zufall ein entscheidender Faktor, denn nach wie vor gilt: Wer bunte Steine oder Minen (im ersten *Puzzle Quest* waren es Totenköpfe) aneinanderreiht, erntet Energiepunkte für Spezialattacken und fügt dem Gegner Schaden zu. Das Kampfsystem wird so zwar oft zum Glücksspiel, ist aber insgesamt auch schneller, härter und dadurch einfach besser als im Vorgänger.

ABWECHSLUNG MUSS SEIN

Das Puzzle-System kommt in mehreren Versionen zum Einsatz, *Galactrix* spielt sich daher abwechslungsreicher als der Vorgänger: Zum Beispiel baut man auf Asteroiden Ressourcen ab, mit denen man später neue Ausrüstung für sein Schiff bastelt – für beides haben sich die Entwickler eigene Knobel-Varianten ausgedacht. Gleiches gilt für die Informationsbeschaffung (im Spiel „Gerüchte" genannt) und das Feilschen bei Händlern. All diese kurzweiligen Puzzle-Einlagen machen Spaß. Alle, bis auf eine: das Hacken. Um von einem Sternensystem ins nächste zu gelangen, muss man Sprungtore öffnen. Dies

>>„Und das war wirklich vorher in deiner Nase?"<<

Die solide Sci-Fi-Story wird wieder in Standbildern und Textfenstern erzählt.

Motivierend: Wer fleißig Rohstoffe und Baupläne sammelt, darf sich reichlich Waffen und Schiffe zusammenbasteln.

>>Unübersichtlich: das neue *Gitter Hero*.<<

Auf der riesigen Sternenkarte klickt man sein Schiff durch die Sternensysteme. Die Farben zeigen an, ob man willkommen ist oder nicht.

Mies gedeutschert!

Die deutsche Version ist so schlecht lokalisiert, das ist nicht mehr witzig. Hier einige Beispiele:

- Beim Gerüchte-Minispiel wird eingeblendet, wie viele Züge man absolvieren muss, auf Englisch etwa „Turns left: 5". Die bizarre Anzeige auf Deutsch: „Züge nach links: fünf"! Gut, dass die Verantwortlichen nicht für Valve arbeiten! Oder hätten Sie etwa ein Spiel namens „Links vier tot" gekauft!?
- Das Puzzeln wird von einer Frauenstimme kommentiert. Auf Englisch klingt das cool, auf Deutsch dafür zum Heulen – beispielsweise sagt die Frau bei einem Angriff: „Schilder zerstört." Was sie aber eigentlich meint, sind die Energieschilde!
- Falsche Zeichensetzung, fehlende Silben, alberne Wort-Erfindungen wie etwa „Multispieler" und unfreiwillig komische Sätze der Marke „Treibe Bergbau" gibt es im Minutentakt.

Warum keine Abwertung für so einen Mist?
Galactrix lässt sich auch auf Englisch installieren, daher haben wir uns gegen eine (drastische) Abwertung entschieden.

geschieht unter Zeitdruck, der oft enorm ist: Nicht selten benötigten wir bis zu sieben Anläufe, bis wir mal Glück hatten und der Weg frei war. Etwas merkwürdig: Auf einem zweiten Testrechner hackten wir mühelos ein Dutzend Sprungtore hintereinander – man hatte fast den Eindruck, der (nicht einstellbare) Schwierigkeitsgrad sei auf dem zweiten Rechner niedriger. Doch selbst ohne Frust würde das Hacken noch nerven, denn man muss es irre oft tun: Die Spielwelt ist groß und die zahllosen Sprungtore lassen sich nicht umgehen.

SPIELT KEINE ROLLE

Das ist umso merkwürdiger, wenn man bedenkt, dass in *Galactrix* eine Rollenspielmechanik werkelt. Warum lernt der Spieler also niemals, Sprungtore automatisch zu öffnen? Zumindest an anderer Stelle zeigten die Entwickler lobenswerte Einsicht: Zufallskämpfe, die schon im ersten *Puzzle Quest* an den Nerven zerrten, darf man in *Galactrix* komplett überspringen, sobald man eine spezielle Nebenquest absolviert hat – hurra! Trotzdem bleibt der Rollenspielanteil hinter seinen Möglichkeiten: Zwar kann man sein Schiff mit reichlich coolen Items ausrüsten, doch viel mehr Tiefgang gibt es in dieser Hinsicht nicht. Ein Fraktionssystem, wodurch manche Völker dem Spieler freundlich oder feindlich gegenüberstehen, entpuppt sich auf längere Sicht als nutzlos: Man folgt nur streng der Handlung und genießt keine Entscheidungsfreiheit, also übt man auch keinen Einfluss auf seine politische Stellung aus. Hätte *Galactrix* hier mehr geboten, wäre die Wertung locker im Award-Bereich. Felix Schütz

Info: www.puzzle-quest.com



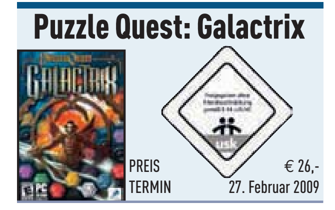
>>Auf dem Weg zur Gebärmutter: Drillinge.<<

Das Hacken von Sprungtoren ist manchmal nervig und kommt leider viel zu oft vor.

FELIX SCHÜTZ

Zunächst möchte ich anmerken, dass meine verblödeten Kollegen irgendwo in diesem Artikel den Satz „Satan ist dein Hirte!" eingebaut hatten und ich ihn rausfischen musste. Besten Dank dafür. Weiterhin bin ich etwas enttäuscht, dass *Galactrix* nur gut und nicht – wie erhofft – unglaublich toll ist. Dass ich es volle 30 Stunden durchgespielt habe, ist übrigens der Tatsache zu verdanken, dass man das Spiel auch auf Englisch installieren darf. Die lächerliche deutsche Fassung hätte ich persönlich nicht ausgehalten.

Puzzle Quest: Galactrix



PREIS € 26,-
TERMIN 27. Februar 2009

GENRE	Denkspiel/Rollenspiel
ENTWICKLER	Infinite Interactive
VERTRIEB	Koch Media
SPRACHE/TEXT	Mehrsprachig (u. a. Deutsch)
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
Intel Core 2/Athlon 64 X2 mit 2,0 GHz, 1 GB RAM, Grafikkarte mit 256 MB RAM, 300 MB HD, WinXP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Kämpfe über LAN und Internet sind möglich, waren in unserer Testversion aber nicht lauffähig.

PREIS/LEISTUNG	84%
GRAFIK	55%
SOUND	79%
STEUERUNG	80%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Nerviges, häufiges Hacken	-10%
Keine Entscheidungsfreiheit	- 6%
Fraktionssystem ohne Tiefgang	- 2%
Hoher Glücksfaktor bei Kämpfen	- 2%
Schwache Präsentation	- 1%

GUT
Viel Motivation und ein wenig Frust – trotz übler Lokalisation wieder ein gutes *Puzzle Quest*

= 79%
EINZELSPIELER



Na? Welches Spiel mit einem Zombiepiraten wird hier parodiert?

>>Einfallsloses Design: Schilde aus der Schweiz.<<

Der Paladin Ambrosius wurde besonders gut und witzig vertont.

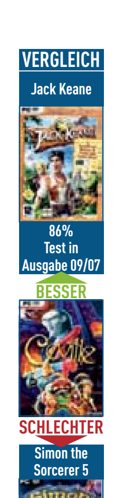


>>„Hoffentlich ist dieser Typ kein Arschkriecher!"<<

Ceville und Lilly sind ein ungleiches Team: Heckt er einen bösen Plan zum Schaden anderer aus, weist sie ihn entrüstet zurecht.

CEVILLE

Böser Wicht



So ein fieser, dicker Kotzbrocken! Doch wir wollen nicht länger von Kollege Fischer berichten, sondern von einem neuen Anti-Helden.

Ceville lautet sein Name, er ist die Hauptfigur des gleichnamigen Adventures. Der Tyrann regiert sein Märchenreich mit diabolischer Schadenfreude – so lange, bis das Volk den Aufstand probt. Bei seiner Flucht trifft Ceville auf Lilly, ein herzensgutes und hilfsbereites Mädchen. Dieses ungleiche Duo steuert man meistens gleichzeitig, eine Figur trottet dann der anderen hinterher – so wie in *Sam & Max*. Manchmal sind auch Wechsel zwischen den Helden nötig, etwa wenn Ceville hinter Gittern sitzt. Entscheidungsfreiheit zwischen guten und bösen Lösungswegen bietet das Spiel allerdings nicht.

COOLE TYPEN

Ceville steckt voller witziger Nebencharaktere: dem tuntigen Paladin Ambrosius etwa oder einem Druiden mit saukomischem Schweizer Akzent, der die Helden zum zeremoniellen Torwandschießen herausfordert. Begnadete Sprecher verleihen diesen Charakteren ihren Charme. Für die Hauptrollen gewann man unter anderem die deutschen Synchronstimmen von Joe Pesci und Kevin James – ein Genuss! Auch viele Nebenfiguren sind gut besetzt, etwa ein sympathisch lispelnder Dämon, der seinen ersten Kerker eröffnen möchte – eine Anspielung auf den Klassiker *Dungeon Keeper*.

COOLE GAGS

Gelungene Parodien und Seitenhiebe dieser Art sind das Herzstück des Spiels. Über zwei Dutzend solcher Gags fielen uns auf, darunter Anspielungen auf *Indiana Jones*, *Diablo 2*, *Half-Life 2*, *Gothic* und *World of Warcraft*. Und auch handwerklich überzeugt das Spiel als Adventure alter Schule. Die solide Maussteuerung profitiert von einer Hotspot-Anzeige, die auf Wunsch auch Kombinationshilfen anbietet. Das Rätseldesign ist mal absurd, mal logisch, aber meistens fair und damit im grünen Bereich.

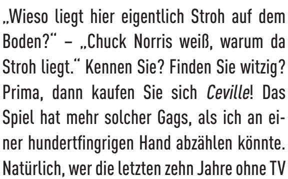
UNCOOLE PRÄSENTATION

Die bunte 3D-Grafik ist etwas detailarm, das fällt vor allem bei den Charakteren auf. Auch die Ladezeiten beim Szenenwechsel sind übertrieben lang und hemmen den Spielfluss. Spannende Filmsequenzen oder einen tollen Soundtrack sucht man ebenfalls vergeblich, sodass die Atmosphäre nie an die von *Jack Keane* heranreicht. Aber das ist Kritik auf hohem Niveau. Felix Schütz

Info: www.ceville.de



Das Spiel ist albern, aber auf eine witzige Art: Hier übt sich Ceville im Torwandschießen.



FELIX SCHÜTZ

„Wieso liegt hier eigentlich Stroh auf dem Boden?" – „Chuck Norris weiß, warum da Stroh liegt." Kennen Sie? Finden Sie witzig? Prima, dann kaufen Sie sich *Ceville*! Das Spiel hat mehr solcher Gags, als ich an einer hundertfingrigen Hand abzählen könnte. Natürlich, wer die letzten zehn Jahre ohne TV und Internet zugebracht hat, wird die vielen Anspielungen nicht schnallen. Doch selbst dann ist *Ceville* noch eine klare Empfehlung: faire Rätsel, nette Charaktere, gute Sprecher – klasse gemacht, Realmforge!

Ceville





PREIS	€ 40,-
TERMIN	19. Februar 2009
GENRE	Adventure
ENTWICKLER	Realmforge Studios
VERTRIEB	Kalypso
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
1,8 GHz, 512 MB RAM, 128-MB-Grafikkarte, 1,5 GB HD, Windows XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Adventures sind da ein bisschen wie Masturbation ... hat jedenfalls der Kollege Grill so erklärt.

PREIS/LEISTUNG	82%
GRAFIK	73%
SOUND	81%
STEUERUNG	83%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Lange Ladezeiten	- 6%
Durchschnittliche Grafik	- 5%
Etwas seichte Story	- 4%
Liebloser Soundtrack	- 3%
Manche Gags wirken aufgesetzt	- 1%

SEHR GUT
Überraschend gut gemachtes Adventure mit fairen Rätseln und gelungenen Gags



81% EINZELSPIELER



>>„Hau mir in die Augen, Kleines!"<<

Im All greift Simon einen gigantischen Raumkraken an.

>>Yodas Bruder, ein unfreundlicher Kerl er ist.<<

Aliens entführen Simons Freundin – nicht gerade originell.

>>Nach Angaben von Microsoft treten bei Windows 7 keine Bluescreens mehr auf.<<

An Bord des Raumschiffs finden sich alte Bekannte ein: das Rotkäppchen, der Sumpfling und der alkoholkranke Wolf.

SIMON THE SORCERER: WER WILL SCHON KONTAKT?

Ausgezaubert!



VERGLEICH

Ceville



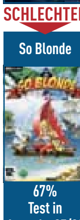
81%
Test in Ausgabe 05/09

BESSER



SCHLECHTER

So Blonde



67%
Test in Ausgabe 05/08

Nicht nur Männer kommen schnell: Obwohl das fünfte *Simon*-Adventure erst kürzlich angekündigt wurde, liegt es uns bereits zum Test vor.

Der neue Simon ist anders. Natürlich spielt das klassische Abenteuer um den rotzfrechen Zauberer wieder in einer Märchenwelt. Selbstredend sind alte Bekannte wie der Sumpfling oder das ätzend feministische Rotkäppchen wieder dabei. Doch die Handlung ist turbulenter und deutlich konfuser als im Vorgänger: Simons Freundin wird von aggressiven Aliens entführt, er macht sich auf die Suche nach ihr. Dabei bereist er einige ungewohnte Gefilde, etwa eine unterirdische Maulwurfsfestung. Später im Spiel braust er sogar per umgebautem Piratenschiff ins All und liefert sich einen Showdown auf der Alien-Raumbasis.

KRÄFTIG DURCHGEKLICKT

Das Spielprinzip bleibt aber ganz das alte: Man klickt Simon durch zweidimensionale Umgebungen, lässt ihn Gegenstände aufsammeln und an anderer Stelle kombinieren. Die Rätsel sind nicht immer logisch und manchmal erfordert das Spiel zu viel Laufarbeit und Herumprobiererei. Eine optionale Rätselhilfe wendet aber zumindest den größten Frust ab.

SEI EIN PSYCHO!

Zur Spielmitte trifft Simon einen Flaschengeist (bekannt aus dem zweiten Teil der Reihe). Der bietet an, ein Psychogramm des Helden zu erstellen. Fortan hat man bei Dialogen die Möglichkeit, nicht nur typisch gemein, sondern auch richtig böse oder aber überraschend freundlich zu reagieren. Am Ende des Spiels erhält man eine wenig reizvolle Auswertung des Psycho-Tests, nämlich in Form eines quälend langen Monologes.

LACH DOCH MAL!

Wie sein Vorgänger leidet auch der fünfte *Simon* an einer schwachen Dramaturgie. Lustige Filmsequenzen, auf die Situation abgestimmte Musik, spannende Konfrontationen – nichts davon findet sich hier. Viele der Sprecher sind gut, doch einige Texte klingen oft mehr abgelesen und gekünstelt als natürlich. Auch sind einige Dialoge übertrieben ausgewalzt und langatmig. Dies sind einige der Gründe, weshalb die Witze nicht immer so richtig zünden wollen. Aber wenn Ihnen langweilig wird, können Sie immer noch unser Heft kaufen – die Redakteursfotos eignen sich prima zum Kinder-Erschrecken. Felix Schütz

Info: www.silver-style.com



FELIX SCHÜTZ

Der Titel des Spiels täuscht, denn an Zauberei hat *Simon the Sorcerer 5* in etwa so viel Interesse wie ich an einem Hodenpiercing. Ein bisschen Fantasy, ein wenig Science-Fiction, getrimmt auf Klamauk und verdünnt mit parodistischen Seitenhieben – das ergibt ein gutes, solides, ordentliches Adventure. Und auch eines, das ich Minuten nach dem Durchspielen bereits vergessen hatte. Vor allem im direkten Vergleich zu *Ceville* und dem (hoffentlich tollen) *The Book of Unwritten Tales* versinkt *Simon 5* im (guten) Mittelmaß.

Simon the Sorcerer 5





PREIS	€ 40,-
TERMIN	26. März 2009
GENRE	Adventure
ENTWICKLER	Silver Style/TGC
VERTRIEB	TGC
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
2,0 GHz, 512 MB RAM, 2,3 GB HD, Grafikkarte mit Pixelshader 2, Windows XP

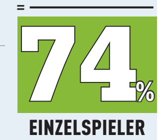
MEHRSPIELER-OPTIONEN
Das ist ein Adventure, da gibt's nun mal keinen Mehrspielermodus. Und das ist auch gut so.

PREIS/LEISTUNG	72%
GRAFIK	79%
SOUND	77%
STEUERUNG	81%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Atmosphärisch schwach	- 8%
Manchmal arg bemühter Humor	- 8%
Texte wirken teils abgelesen	- 6%
Einige langatmige Dialoge	- 4%

=

GUT
Nicht schlecht, aber auch überflüssig – es gibt mittlerweile viele bessere Adventures.



74%
EINZELSPIELER

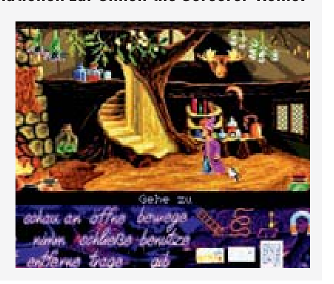


Fies: Erst verliert Simon seinen Hut und damit sein Inventar, dann tritt ihm das biestige Rotkäppchen voll ins Gemächt.

Damit Sie's wissen!

Als PC-Action-Leser gehören Sie zur Bildungselite, müssen Vorbild sein. Daher liefern wir Ihnen kostbare Informationen zur *Simon the Sorcerer*-Reihe.

1993 und 1995 knobelte sich Jungzauberer Simon durch seine ersten beiden Adventure-Hits. Die waren zwar stark an *Monkey Island* angelehnt, setzen aber mit vielen Parodien auf Märchen und Sagen eigene Akzente. Dann ging's bergab: Das schwache *Simon the Sorcerer 3D* erschien im Jahr 2002 – und war so hässlich wie gekauter Durchfall. Erst der ordentliche vierte Teil *Chaos ist das halbe Leben* (2007) brachte die Dinge wieder ins Lot.



Im Modus Gepanzerte Front dürfen Sie auch mal selbst in einen EPA steigen. Doch Vorsicht: Die anderen haben auch einen.

>>Neuer Dienstwagen: Kiffer Sutherland.<<

F.E.A.R. 2: PROJECT ORIGIN (MEHRSPIELER)

Ohne Furcht, mit Tadel

Unkomplizierte Action statt vielschichtiger Horror? Kann so etwas Spaß machen? Die Antwort ist „Jein".

Wir sagen es frei heraus: Wer sich *F.E.A.R. 2* des Mehrspielerteils wegen zulegt, wählt seine Prostituierten wahrscheinlich auch nach deren Schulabschlüssen aus. Das ist nicht nur ziemlich dämlich, sondern führt auch selten zum gewünschten Ergebnis: ausreichend Spaß fürs Geld. Falls Sie das Teil aber ohnehin auf der Festplatte haben, weil Sie sich die Kampagne nicht entgehen lassen wollen, lohnt sich ein Blick allemal …

FAKTEN-ALARM

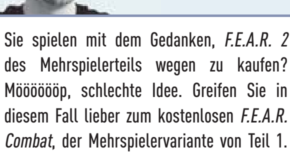
Fakten, Fakten, Fakten: bis zu 16 Spieler, sechs Spielmodi, ein ausgefeiltes Erfahrungspunktsystem, Radar/Mini-Karte und drei nach persönlichem Gusto anpassbare Ausrüstungspakete. Das hat man so oder so ähnlich alles schon einmal gesehen. Und genau da liegt das Problem: *F.E.A.R. 2* serviert Mehrspielerfreunden hauptsächlich kalten Kaffee, während ihn andere zumindest lauwarm aufbrühen. Zugegeben, der Vergleich hinkt ein wenig, immerhin muss sich *Project Origin* in dieser Kategorie überwiegend mit ausgewiesenen Multiplayer-Titeln messen lassen. Dafür schlägt es sich dann doch gar nicht so übel.

ERZÄHL MIR MAL WAS NEUES!

Kontrolle und die beiden Deathmatch-Modi kennen Sie ja schon aus dem Vorgänger, die neue Spielart Blitz ist eine Capture-The-Flag-Abwandlung mit PHLAGs (Phospholuminescent Agent, auf Deutsch sinngemäß: leuchtende Mittelchen) statt Flags (zu deutsch: Flaggen). Ebenfalls komplett frisch: der Modus Failsafe, vergleichbar mit dem Defuse-Szenario aus *Counter-Strike*. Das alles funktioniert, unterhält aber eher mittelmäßig. Ein richtiger Lichtblick ist hingegen die vom Vorgänger entliehene, aber leicht abgewandelte Spielvariante Gepanzerte Front. Dort prügeln sich zwei Mannschaften um fünf aneinandergekoppelte Kontrollpunkte – diese können nicht querbeet, sondern nur jeweils einer nach dem anderen eingenommen werden. Jedes Team hat dabei einen EPA (Elite Power Armor), also ein übertrieben großes Kampfgerät – quasi der Long Dong Silver unter den mechanischen Argumentverstärkern. Das alles sorgt für relativ unkomplizierte Action, die Langzeitmotivation bleibt aber trotz Ranglistensystem aus. Jürgen Krauß

Info: www.whatisfear.com


Schnell, unkompliziert, actionreich – viel Spieltiefe bietet keine der Spielvarianten.


JÜRGEN KRAUSS

Sie spielen mit dem Gedanken, *F.E.A.R. 2* des Mehrspielerteils wegen zu kaufen? Möööööp, schlechte Idee. Greifen Sie in diesem Fall lieber zum kostenlosen *F.E.A.R. Combat*, der Mehrspielervariante von Teil 1. Sie haben *F.E.A.R. 2* ohnehin auf der Platte? Dann schauen Sie sich das Spektakel ruhig einmal näher an. Mit einem fetten EPA durch fast wehrlose Gegnerhorden zu pflügen, hat schon einen gewissen Reiz. Ansonsten: netter Happen für zwischendurch, aber nichts, um satt zu werden.

F.E.A.R. 2: Project Origin

PREIS	€ 50,-
TERMIN	13. Februar 2009
GENRE	Ego-Shooter
ENTWICKLER	Monolith
VERTRIEB	Warner Bros.
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Ja

MINDESTENS
2,8 GHz, 1 GB RAM, 256-MB-Grafikkarte, 12 GB HD, Windows XP, Internet, Steam

MEHRSPIELER-OPTIONEN
(Team-)Deathmatch, Gepanzerte Front, Blitz, Failsafe, Kontrolle

PREIS/LEISTUNG	70%
GRAFIK	81%
SOUND	87%
STEUERUNG	88%
EINZELSPIELER	86%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Fehlende Motivation	- 7%
Mangelnde Spieltiefe	- 6%
Kaum Treffer-Rückmeldungen	- 5%
Relativ ideenarmes Geplänkel	- 5%
EPA etwas zu stark	- 4%

GUT
Flaches Geballer für zwischendurch – eine nette Dreingabe, mehr aber nicht.

= **73%** MEHRSPIELER

VERGLEICH

F.E.A.R. – 85% Test in Ausgabe 11/05

BESSER

SCHLECHTER

Legendary – 69% Test in Ausgabe 12/08



In der neuen Einzelspieler-Mission säubern unsere Truppen die Gegend von Orks.



>>Comeback misslungen: Blechstreet Boys.<<

Unser Oberkommandierender hat gerade die tolle Terminatoren-Rüstung erhalten.



PC ACTION GOLD 5-2009

AUF DVD VIDEO

WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR 2

Hier kriegst du viel!

VERGLEICH



SCHLECHTER

Dawn of War

86% Test in Ausgabe 11/04

SCHLECHTER

Alarmstufe Rot 3

84% Test in Ausgabe 12/08

Vergangene Ausgabe gab's keine Wertung. Das holen wir jetzt nach. Kurz gesagt: *Dawn of War 2* rockt!

Wenn Sie den Artikel über den Beta-Test in Ausgabe 04/09 aufmerksam gelesen haben, dann wissen Sie, wie begeistert wir von diesem Spiel sind und warum wir ihm damals nicht die verdiente Note verpassen konnten. Jetzt hat der angekündigte Patch den Titel komplettiert: Eine neue Nebenmissionsart wurde eingeführt, um die vorher etwas zähe Kampagnenstruktur aufzuwerten: Bei diesen sogenannten Säuberungsmissionen hat Ihr Team die Aufgabe, eine schwer befestigte Festung des Gegners von der Karte zu putzen. Manchmal starten Sie dabei direkt mitten unter den Feinden und ballern sofort drauflos.

TOLLE WURST

Außerdem haben sich die Entwickler die Missionsstruktur angesehen und hier und da verändert. So sehen Sie zum Beispiel den dritten Planeten im Spiel schneller als bisher, was mehr Abwechslung bietet. Auch die Ausrüstung, vorher noch zufallsgeneriert vergeben, ist nun vorbestimmt. Alles in allem macht der Softwareflicken perfekt, was vorher schon richtig gut war. Ein paar kleine Fehler sind unserem geschulten Auge dennoch aufgefallen. Nahkämpfer etwa greifen manchmal nicht an, wenn sie unter Beschuss geraten, große Gegner bleiben wie Kollege Fischer ab und zu an Ecken hängen und einmal erhielten wir einen Flammenwerfer, der für unsere Stufe komplett ungeeignet war.

DAS PERLT

Trotz dieser kleinen Macken stellt *Dawn of War 2* eine grandiose Abwechslung im Echtzeit-Genre dar. Und dank Steam können die Entwickler Verbesserungen jederzeit und unkompliziert hinterherschieben. Besonders im Mehrspieler-Modus wäre eine größere Kartenauswahl zum Beispiel nicht verkehrt. Aber hey, das ist nun Meckern auf verdammt hohem Niveau. Robert Horn

Info: www.dawnofwar2.com



ROBERT HORN

Alter Schwede, dieses Spiel hat mich begeistert. Da rumst und kracht es an jeder Ecke, während ich meine Einheiten über die wunderschönen Karten scheuche. Gerade zum Ende hin brennt das Spiel ein geniales Action-Feuerwerk ab, das mich mehr begeistert als Nacktaufnahmen von Angelina Jolie. In der vorherigen Ausgabe konnten wir dem Strategietitel noch keine Note geben, jetzt ist der lang ersehnte Patch erschienen – und poliert das ohnehin schon glänzende Spiel noch ein wenig auf. Die Kampagne habe ich inzwischen durch, jetzt hoffe ich auf ein Add-on: Ich will Orks steuern, nicht nur im Mehrspieler-Modus! Bis dahin fege ich noch mal durch die Kampagne. Denn Alternativen sehe ich zurzeit nirgends.



Dawn of War 2





PREIS	€ 45,-
TERMIN	16. Februar 2009
GENRE	Echtzeitstrategie
ENTWICKLER	Relic
VERTRIEB	THQ
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

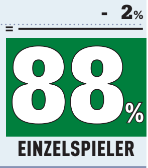
MINDESTENS
3,2 GHz, 1 GB RAM, 5,5 GB HD, Geforce 6600 GT/Ati X1600 oder besser, Windows XP/Vista

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Zwei Spielmodi für bis zu sechs Spieler, vier Völker und sieben Karten

PREIS/LEISTUNG	90%
GRAFIK	90%
SOUND	89%
STEUERUNG	91%
MEHRSPIELER	90%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Sich oft wiederholende Nebenmissionen	- 7%
In der Einzelspielerkampagne ist nur ein Volk spielbar.	- 3%
Nahkämpfer greifen manchmal nicht von alleine an.	- 2%
	=

SEHR GUT
Rasant schnelle Echtzeitstrategie mit einem Hauch Rollenspiel


88%
EINZELSPIELER



Der Devastoren-Trupp der Blood Ravens gibt in einem Gefecht mit schweren Boltern Deckungsfeuer.

Burnout Paradise (Mehrspieler)



Nach dem Start liegt das Fahrerfeld noch dicht beisammen, es herrscht Unfallgefahr!

In Ausgabe 3/09 testeten wir das PC-Debüt der *Burnout*-Reihe und erlebten im Einzelspielermodus einen sehr guten Arcade-Raser. Da wir allerdings sowieso den ganzen Tag alleine an uns herumspielen, haben wir uns diesmal zur Abwechslung ein paar Mitspieler gesucht, um Paradise City zu rocken. Leider fällt uns der Einstieg dabei relativ schwer: Einige Funktionen der Online-Hatz bleiben mangels Tutorial ein Rätsel, die verschachtelten Menüs sind komplexer als ein Architekturplan. Zudem benötigen Online-Raser ein (kostenloses) EA-Konto. Sobald Sie endlich hinterm Lenkrad Platz genommen haben, heißt es Gaspedal durchtreten. Ach was, am besten gleich ins Bodenblech nageln. Im Freeburn-Modus düsen Sie durch die Stadt, knacken Bestmarken oder meistern 390 Aufgaben. Diese sogenannten Challenges reichen von Rammattacken bis hin zu Stunts mit acht Mitspielern. Das Gegenstück zum Freeburn- ist dann der Ranglistenmodus. Hier gibt es zwar keine Aufträge, dafür erklettern Sie mit Siegen und Takedowns (Rammattacken) eine Weltrangliste. Unterm Strich heben Checkpoints und menschliche Mitfahrer den Hauptkritikpunkt des Einzelspielermodus, nämlich monotone Rennen, praktisch auf. Dementsprechend liefert *Burnout Paradise* im Mehrspielermodus noch mehr Vollgas-Action. Christoph Schuster

CHRISTOPH SCHUSTER

Im Einzelspielertest verglich ich *Burnout Paradise* mit Sex. Das tue ich nun gerne erneut. Denn genau wie Sex ist es auf Dauer langweilig – solange man alleine ist! Sobald sich das ändert, ist in beiden Fällen aber grenzenloses Vergnügen sicher. Online ist *Paradise* ein wahrhaftiger Spaßgarant!

Info: http://burnout.ea.com

PREIS/LEISTUNG	78%	SEHR GUT
GRAFIK	84%	87%
SOUND	88%	
STEUERUNG	85%	
EINZELSPIELER	83%	MEHRSPIELER
GENRE	Rennspiel	
HERSTELLER	Criterion Games/Electronic Arts	
PREIS	Ca. € 47,-	
MINDESTENS	2,8 GHz, 1 GB RAM, 3,5 GB HD, WinXP	



Auf der Straße herrschen raue Sitten, fiese Rammattacken gehören zum Alltag.

SCHROTT DES MONATS

Graben, abladen, graben, abladen, graben, abladen, graben, abladen, graben, abladen, graben, abladen, graben, abladen, kotzen.

BAUMASCHINEN-SIMULATOR

Zum Abriss frei!

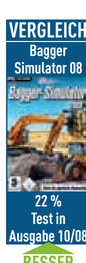
MICHAEL GRILL

Sehr verehrter Leser! Ich bin mir sicher, dass ein gutes Herz in Ihrer Brust schlägt. Also, begeben Sie sich in den Spieleladen Ihres Vertrauens, legen Sie 15 Tacken auf den Tisch und holen Sie sich den *Baumaschinen-Simulator*. Anschließend eilen Sie zu einem sicheren Ort und zerstören das Ding. Egal wie, Hauptsache, Sie zerstören es. Dann gehen Sie nach Hause und führen Ihr restliches Leben mit dem beruhigenden Wissen, Ihren Beitrag für eine bessere Welt geleistet zu haben. Und dafür sind 15 Euro ein sehr günstiger Preis.



VERGLEICH

Bagger Simulator 08

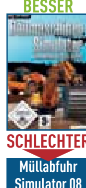


22 %
Test in Ausgabe 10/08

BESSER

SCHLECHTER

Müllabfuhr Simulator 08



13 %
Test in Ausgabe 8/08

Dass Bauarbeiter einen langweiligen Drecksjob haben, dachten wir uns schon. Jetzt allerdings haben wir Gewissheit.

Als braver Bürger mit gesundem Gewissen sollte man Behindertenwerkstätten eigentlich unterstützen. Doch, werte Leser, es gibt Grenzen. Und an ebendiese stießen wir bei Rondomedias *Baumaschinen-Simulator*. Auf der Packungsrückseite wird zwar vom „anstrengenden und harten Alltag auf der Großbaustelle" geschwafelt. Dass diese Zeilen jedoch als Warnung verstanden werden wollen, davon war keine Rede.

ACHTUNG, BAUSTELLE!

Beginnen wir aber mit den positiven Seiten: Das Spiel stürzte während unseres knapp einstündigen Tests nicht ab. Das ist ja was. Blöderweise waren aber selbst diese 58 Minuten verschwendete Lebenszeit, die auf immer und ewig verloren ist. Denn egal, ob Sie im Kipplader Dreck durch die Gegend chauffieren, mit dem Bagger Löcher in den Boden graben oder mit dem Bulldozer durch eine Garage brettern – der Brechreiz ist Ihr ständiger Begleiter. Das liegt jedoch nicht nur daran, dass der Titel Spielspaß mit fast schon meditativer Eintönigkeit zu verwechseln scheint und das Teil so anspruchslos wie Kollege Fischers Sexualpartnernin Fiffy ist. Auch die Optik leistet einen wichtigen Beitrag dazu, Ihnen jede einzelne Minute Ihrer wertvollen Freizeit zur Hölle zu machen: trostlose Umgebungen, matschige Texturen, Animationen from Hell – bitte nicht. Und selbst dann, wenn Sie über den quasi nicht vorhandenen Spaß, das unendlich langweilige Spielprinzip und die unterirdische Grafik äußerst gnädig hinwegsehen, kommt die Physik-Engine daher und schleudert Ihr tonnenschweres Arbeitsgerät wie einen Flummi durch die Gegend. Dass der Titel komplett auf deutsche Synchro und Texte verzichtet, ist da eigentlich auch schon wurscht. Fazit: Sollte Ihr Antivirenprogramm das Teil nicht schon bei der Installation killen, dann tun Sie es bitte schleunigst selbst – bevor noch viel größerer Schaden als die 15 verlorenen Euronen entsteht.

Michael Grill

Info: www.rondomedia.com

Baumaschinen-Simulator



PREIS Ca. € 15,-
TERMIN 19. Januar 2009

GENRE	Simulation
ENTWICKLER	Gabriel Entertainment
VERTRIEB	Rondomedia
SPRACHE/TEXT	Englisch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
500 MHz, 128 MB RAM, 16-MB-Grafikkarte, Win98SE/XP/Vista, viel Leidensfähigkeit

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Holen Sie sich am besten seelischen Beistand, denn: Geteiltes Leid ist halbes Leid.

PREIS/LEISTUNG	14%
GRAFIK	12%
SOUND	24%
STEUERUNG	14%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
LANGWEILIG!	-50%
Katastrophale Steuerung	-18%
Fast genauso katastrophale Physik	-10%
Optik unter aller Sau	- 5%
Kein freies Speichern	- 2%

UNGENÜGEND
Unser guter Rat: Packen Sie das Teil in eine Kiste und vergraben es tief. Sehr tief.



EINZELSPIELER



Realismus pur: Die Ego-Perspektive überzeugt mit authentischen Cockpit-Anzeigen. Hui!

Das Spiel verlassen? Ja, verdammt. So sicher waren wir noch nie in unserem Leben.

Wonderland: Mysteries of Fire Island



Ihre Spielfigur lässt sich von den Vorrichtungen an der Wand durch die Gegend schießen.

Mysteries of Fire Island ist der zweite Teil der *Wonderland*-Reihe. Wie, die kennen Sie nicht? Wir zum Glück auch nicht. Daher fangen wir ganz von vorne an: In diesem Knobelspiel steuern Sie einen kleinen, gelben Kerl aus der Draufsicht durch eine 3D-Comic-Landschaft. Wir gingen angesichts der Ähnlichkeit zunächst davon aus, dass die Spielfigur ein Schwippschwager Pacmans ist. Da sich die gelben Dinger aber Stinker nennen, vermuten wir nun eher eine Verwandschaft mit unserem Chef. Und wieder zurück zum Thema: Mit dem kleinen Kerlchen lösen Sie diverse Schalterrätsel und arbeiten sich so durch die verschiedenen Abschnitte. In regelmäßigen Abständen lockern andere Aufgaben das Geschehen auf: Beispielsweise dürfen Sie Gegenstände oder Personen suchen, die in fünf Metern Entfernung dumm in der Gegend herumstehen. Oh, wie knifflig! Der Schwierigkeitsgrad bleibt somit stets auf der Höhe von Kollege Schlütter – in Bodennähe. Sie merken es sicher schon: Niedliche Wesen, leichte Rätsel, Comic-Grafik – das Spiel richtet sich hauptsächlich an Kinder. Und Frauen. Das wäre ja so weit noch in Ordnung, aber leider kostet der „Spaß" unverschämte 20 Dollar.

Sascha Lohmüller

Info: www.midnightsynergy.com

PREIS/LEISTUNG	19%	AUSREICHEND
GRAFIK	42%	51%
SOUND	45%	
STEUERUNG	41%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE		Denkspiel
HERSTELLER		Midnight Synergy
PREIS		Ca. € 15,-
MINDESTENS		1 GHz, 256 MB RAM, 121 MB HD, WinXP

Die Kunst des Mordens: Der Marionettenspieler



Makaber: Der Mörder hat Marionettenfäden an seinem Opfer angebracht.

Menschen werden umgebracht, ihre Körper an Seilen und Haken aufgehängt. Deshalb bricht die FBI-Agentin Nicole Bonnet nach Europa auf, um den Mordfall zu knacken. Im zweiten Teil der *Die Kunst des Mordens*-Reihe ermittelt sie unter anderem in Paris, den spanischen Pyrenäen, Marseille und Havanna – eine spannende Geschichte mit einigen überraschenden Wendungen. Die richtig kniffligen Rätsel arten dabei leider in Geduldsproben aus, denn sie sind oft unlogisch und nur umständlich zu lösen. Ein wenig Frust vertreiben zumindest die Hotspot-Anzeige, um benutzbare Gegenstände zu markieren, sowie das Notizbuch, das alle Erlebnisse und Gespräche automatisch aufzeichnet. Zwischendurch erwarten Sie auch einige Minispiele, etwa ein simples Schiebepuzzle. Nervig: Manche Szenen muss man unter Zeitdruck meistern. Wer daran scheitert, sieht dann auch mal den „Game Over"-Bildschirm. Immerhin, das Spiel speichert vor solchen Szenen automatisch ab. Trotz durchschnittlicher Grafik und einiger unglaubwürdiger Dialoge ist die Atmosphäre dank spannender Zwischensequenzen und stimmungsvoller Musik ganz ordentlich gelungen.

Vanessa Glöckler

Info: www.artofmurdergame.com

PREIS/LEISTUNG	65%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	61%	69%
SOUND	64%	
STEUERUNG	66%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE		Adventure
HERSTELLER		City Interactive
PREIS		Ca. € 30,-
MINDESTENS		500 MHz, 128 MB RAM, 1 GB HD, Win98

Brigade 7.62: High Calibre



Rundenweise ballern Sie und Ihre Gegner aufeinander. Fast immer sind Sie in der Unterzahl.

Steht auf der Verpackung noch *Brigade 7.62: High Calibre*, so spricht das Hauptmenü schon von einem Spiel namens *7.62: High Calibre*. Ähnlich durchwachsen setzt sich dieser Möchtegern-*Jagged Alliance/Fallout*-Mix fort. Sie sollen im krisengeschüttelten Lateinamerika einen russischen Geschäftsmann finden, der seine Partner betrogen hat. Ihr Charakter reist dazu in der Gegend herum, nimmt kleine Aufträge an, holt sich Söldner als Verstärkung, knallt Banditen und Drogenhändler ab und steigert mit der Zeit seine Fähigkeiten. Kämpfe laufen genretypisch in Runden ab und schwanken zwischen „taktisch extrem fordernd" und „so frustfördernd, wie mit einer fetten Frau verheiratet zu sein". Als Anfänger sollten Sie *Brigade 7.62* also nicht einmal mit der Kneifzange anfassen. Zudem ist die Kamera so nervös und unhandlich, dass Sie ein ums andere Mal die Übersicht verlieren. Grauenhafte Grafik und kaltschnäuzige Klischeehaftigkeit tun ein Übriges. So wird *Brigade 7.62* schlechter als sein Quasi-Vorgänger *Brigade E5: New Jagged Union*, der sich wenigstens um Zugänglichkeit bemühte. Hier greifen nur wirklich hartgesottene Taktik-Fans zu.

Christian Schlütter

Info: http://petergames.de/Brigade-7-62.52.0.html.de

PREIS/LEISTUNG	78%	MANGELHAFT
GRAFIK	50%	50%
SOUND	58%	
STEUERUNG	44%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE		Runden-Strategie
HERSTELLER		Peter Games
PREIS		Ca. € 40,-
MINDESTENS		2 GHz, 512 MB RAM, 4 GB HD, WinXP

Celetania



Nach dem Sprung durch ein Warptor fliegt Ihr Schiff durch einen Sternentunnel.

Browser-Games, in denen man à la *Master of Orion* oder *Ascendancy* das Weltall erforscht, Planeten kolonisiert und Handel treibt sowie Krieg führt, gibt es wie Sand am Meer. Also haben sich die Entwickler gedacht: „Ha! Wir peppen das Ganze einfach mit tollem Sound und 3D-Grafik auf und verlangen dafür acht Euro im Monat!" Raffiniert! Das Ergebnis nennt sich *Celetania*. Zu Beginn wählen Sie eines von zwei Völkern, das Sie fortan durch das All scheuchen. Zur Auswahl stehen die S.E.C.C.T.S und die Grogg. Sekt oder Grog, wie zur Hölle soll man sich zwischen zwei Getränkearten entscheiden? Ist Ihre Wahl dennoch getroffen, schmeißt Sie das Spiel in Ihr Heimat-Sonnensystem. Ein kleines Tutorial-Fenster erklärt Ihnen die Grundzüge der Produktion, der Forschung sowie der Diplomatie. Andernfalls würde man sich in den hässlichen, verschachtelten Menüs auch verirren. Wie in Browser-Games üblich, dauern einzelne Bau- oder Forschungsaufträge gerne mal einen halben Tag. Echtzeit, versteht sich. Für Fans stellt sich die Frage, ob sie für Grafik und Sound acht Euro im Monat löhnen wollen, alle anderen kaufen sich lieber echten Grog. Der macht auch mehr Spaß.

Sascha Lohmüller

Info: www.celetania.de

PREIS/LEISTUNG	21%	AUSREICHEND
GRAFIK	64%	52%
SOUND	73%	
STEUERUNG	36%	
EINZELSPIELER	–	MEHRSPIELER
GENRE		Strategiespiel
HERSTELLER		Rondomedia
PREIS		Ca. € 8,-/Monat
MINDESTENS		1,8 GHz, 1 GB RAM, 1 GB HD, WinXP

Aquaria


Das Klang-Menü erscheint in einem Ring um die Heldin, die Bedienung ist komfortabel.

Im Action-Adventure *Aquaria* erforscht man als einsame Meerjungfrau die Tiefen des Ozeans. Klingt langweilig, ist aber ziemlich gut gelungen! Gespielt wird komplett aus der 2D-Seitenansicht, der Grafikstil ist dabei eher comicartig als realistisch. Bei sanfter Musik steuern Sie die agile Heldin bequem und lässig über die Maus, daher ist *Aquaria* eine angenehm stressfreie Angelegenheit. Auf der Suche nach Freunden und Familie steht Ihnen auch ein kinderleicht zu bedienendes Klang-System zu Verfügung, mit dem Sie magische Melodien erzeugen, die der Meerjungfrau eine Reihe von Spezialfähigkeiten verleihen. Mit einem Schutzschild wehrt sie beispielsweise bösartiges Getier ab – und wenn es dann immer noch nicht locker lässt, darf sie auch mit magischen Geschossen um sich ballern. Das Spiel wäre allerdings noch viel entspannender, wenn man sich in den übertrieben weitläufigen und verschlungenen Levels nicht ständig verirren würde. Wer diese Hürde meistert und keinen Wert auf moderne Grafik legt, bekommt ein entspanntes und umfangreiches Unterwasser-Abenteuer. *Aquaria* gibt's über die Online-Plattform Steam und auf der offiziellen Internetseite (siehe unten).

Felix Schütz

Info: http://bit-blot.com/aquaria

		BEFRIEDIGEND
PREIS/LEISTUNG	73%	70%
GRAFIK	62%	
SOUND	78%	
STEUERUNG	77%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER

GENRE	Action-Adventure
HERSTELLER	Bit Blot
PREIS	Ca. € 20,-
MINDESTENS	1,8 GHz, 256 MB RAM, Windows 2000

Landmaschinen-Simulator



Um das Feld vor Ungeziefer zu beschützen, besprenkeln Sie es mit Pestiziden.

Sie hegen eine Leidenschaft für große, vibrierende Geräte? Dann sind Sie entweder eine Frau oder haben ein Faible für Landmaschinen. Und selbst dann sollten Sie sich drei... nein, 3.694-mal überlegen, ob Sie wirklich 15 Tacken für den *Landmaschinen-Simulator* löhnen wollen. Die gescheiterte Realitätsimitation wartet mit zahlreichen Traktoren auf, die Sie in monotonen Missionen über den Acker schleppen und somit Aufträge erfüllen. Deren Spannungsgehalt ist indes auf dem Niveau einer Hallenhalma-Fernsehübertragung anzusiedeln: „Pflanze Mais!", „Ernte Getreide!" und „Spritze Soja!". Beeindruckend! Und sobald Sie am Steuer sitzen, herrscht nur noch eines: gähnende Monotonie. Im Trance-Zustand drehen Sie einsam eine Runde nach der anderen und klappern den verlangten Prozentsatz des Feldes ab – vorausgesetzt, Sie haben sich nicht zuvor schon aus lauter Langeweile vor den Mähdrescher gelegt. Für Erheiterung sorgt lediglich das Fahrverhalten der Landmaschinen, das starke Ähnlichkeit mit dem von frisierten Gokarts aufweist. Ganz zu schweigen von der grottigen Grafik, die hässlicher als jede *Bauer sucht Frau*-Teilnehmerin ist, sowie der miesen Kollisionsabfrage.

Tobias Schmitz

Info: www.rondomedia.de

		UNGENÜGEND
PREIS/LEISTUNG	22%	24%
GRAFIK	24%	
SOUND	25%	
STEUERUNG	21%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER

GENRE	Simulation
HERSTELLER	ValuSoft
PREIS	Ca. € 15,-
MINDESTENS	1 GHz, 128 MB RAM, Windows 2000

Iron Grip: Warlord – Winter Offensive


Mit einer erbeuteten Minigun räumen wir unter den Gegnern ordentlich auf.

Im Strategie-Modus verteilen Sie entlang der Straßen MG-Stellungen und Fallen.

Das Gekloppe zwischen einfallenden Konföderierten und verzweifelt verteidigenden Ateliern ist ein Musterbeispiel für die Entwicklung einer *Half-Life*-Mod zu einem vollwertigen Spiel. Aufseiten der Atelier-Rebellenschar verteidigt der Spieler mit allen Mitteln seine Festung auf jeder der sieben Karten gegen die anstürmenden Gegnerhorden. Dazu baut er im Strategiemodus à la *Tower Defense* Verteidigungsstellungen wie MG-Nester oder Panzerbarrikaden und legt fiese Stolperdraht- und Sprengstofffallen. Anschließend greift er selbst ins Kampfgeschehen ein, ganz im Stil von *Counter-Strike*. Bei jedem erfolgreichen Abschuss wandern Moralpunkte vom Punktekonto Ihres Computergegners auf Ihr eigenes. Gleichzeitig bekommen Sie dafür Geld, von dem Sie sich dann neue Wummen und Verbesserungen kaufen können. Der Einzelspieler-Modus ist bockschwer, umso mehr Spaß macht das Spiel im Mehrspielermodus, wo Sie zusammen mit anderen Mitspielern den Invasoren gehörig in den Allerwertesten treten. Hat man das Spielprinzip erst einmal verinnerlicht, rockt das Ganze ordentlich. Dafür sorgt vor allem das abgefahrene Einheitendesign. Weniger erfreulich: Die völlig veraltete Grafik sorgt für Augenschmerzen der heftigsten Sorte. Alexander Fleischmann

Info: http://igwarlord.isotx.com

ALEXANDER FLEISCHMANN

Ich mixe gerne verschiedenste Sachen miteinander. Herausgekommen sind bis jetzt Möhren-Orangen-Cocktails, gestrecktes Koks und schockierende Ergebnisse bei meiner sexuellen Orientierung. Dieses Spiel ist zwar kein Schaf, sorgt aber dennoch bei mir für so manchen Höhepunkt.

		GUT
PREIS/LEISTUNG	62%	72%
GRAFIK	39%	
SOUND	65%	
STEUERUNG	74%	
EINZELSPIELER	60%	MEHRSPIELER

GENRE	Echtzeitstrategie/Ego-Shooter
HERSTELLER	ISOTX
PREIS	Ca. € 25,-
MINDESTENS	2 GHz, 512 MB RAM, 450 MB HD, WinXP

VERGLEICH

Defense Grid: The Awakening



80% Test in Ausgabe 04/09

BESSER

SCHLECHTER

Söldner: Secret Wars

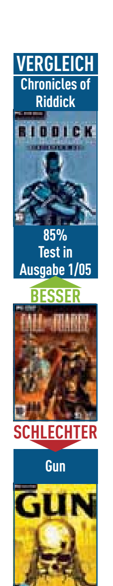
73% Test in Ausgabe 08/04

Brutale Zeiten: Aus nächster Nähe legen wir mit unserem Colt einen feindlichen Cowboy um.

»Vogelgrippe: Endstadium.«

CALL OF JUAREZ

Pater unser im Himmel ...



Was ist besser als ein cooler Held? Zwei coole Helden! Deshalb übernehmen Sie in dieser Western-Action gleich eine Doppelrolle.

In diesem Shooter geht es um den verschollenen Goldschatz von Juarez. Die Legende besagt, dass es sich dabei um das Lösegeld handelt, das vor Ewigkeiten für den Azteken-König Montezuma hingeblättert wurde. Die Spanier hatten den mächtigen Thron-Meister entführt und die Hauptstadt Tenochtitlan geplündert. Der Schatz ist verschwunden und soll mit einem Fluch belegt sein. Diesen Fluch nennen die Maisbauern „Call of Juarez" und so heißt auch der Wildwest-Ego-Shooter der Firma Techland.

KRIEG NICHT GENUG!

Aus der Ich-Perspektive liefern Sie sich Schießereien, absolvieren Klettereinlagen, schwingen sich mit der Peitsche über Abgründe, reiten auf Pferden über die Prärie, schleichen sich unauffällig durch feindliche Lager, lösen Physik-Rätselchen, erleben Passagen, die einem Adventure zur Ehre gereichen würden, gehen mit Pfeil und Bogen auf die Jagd und liefern sich echte Wildwest-Duelle gegen besonders fiese Drecksäue. Das war nicht mal alles, aber wir wollten Ihnen nur gleich zu Beginn einen Eindruck von dem Abwechslungsreichtum verschaffen. Es hat fast den Anschein, als wollte Techland alles reinpacken, was geht, und das hat funktioniert – zumindest zum größten Teil.

EIN ECHTER SCHATZ

Da die Story den Spieler mit ihren Wendungen und zwei sehr interessanten Charakteren packt, wäre es gemein, zu viel zu verraten. Grob gesprochen geht es darum, dass Halbblut Billy eine Menge über seine Vergangenheit erfährt, Reverend Ray einen Rachefeldzug startet, der ganz anders endet als erwartet, und der sagenumwobene Goldschatz von Juarez wirklich alle ganz kirre macht. Die zahlreichen Dialoge wurden komplett eingedeutscht, was löblich ist.

DAS ENDE VOM LIED

Optisch ist *Call of Juarez* gut bis spitzenmäßig. Die Soundeffekte rocken, die musikalische Begleitung ist fantastisch. So muss ein moderner Western klingen! Fazit: Auch wenn das Spiel seine Längen hat, bleibt es einfallsreich, spannend und sehr unterhaltsam. Ahmet Iscitürk

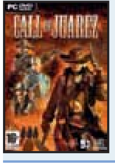
Info: www.callofjuarez.com



MICHAEL GRILL

Call of Juarez gehört bis heute zu den coolsten und besten Western-Shootern überhaupt. Okay, das ist nicht schwer, da es eigentlich nur eine Handvoll Western-Shooter gibt, aber immerhin. Wie dem auch sei, mit dem durchgeknallten Reverend Ray durch die Gegnerhorden zu pflügen und nebenbei aus der Bibel zu zitieren, hat schon was. Abgesehen davon, dass es ganz einfach Spaß macht! Die Kletterpassagen mit Billy hätte man sich aber sparen können. Trotzdem: Bis Teil 2 im Laden steht, macht man mit diesem Titel sicher nichts falsch.

Call of Juarez





PREIS	Ca. € 10,-
TERMIN	7. September 2006
GENRE	Ego-Shooter
ENTWICKLER	Techland
VERTRIEB	Ubisoft
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Ja

MINDESTENS
2,4 GHz, 512 MByte RAM, 2 GByte HD, Windows 2000/XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Skirmish, Raubüberfall, Goldfieber und Deathmatch. Maximal 32 Spieler.

TEST IN AUSGABE
10/06

PREIS/LEISTUNG	86%
GRAFIK	85%
SOUND	89%
STEUERUNG	77%
MEHRSPIELER	81%

SEHR GUT
Toller Western-Shooter, allerdings nicht ganz frei von kleineren Mängeln



Budget-Titel im Überblick

Wie jeden Monat listen wir an dieser Stelle die aktuellen Budget-Spiele auf. Greifen Sie zu!

TITEL	GENRE	ANBIETER	WERTUNG	PREIS	TEST IN AUSGABE
Call of Juarez	Action	Ubisoft	83%	€ 10,-	10/06
Command & Conquer 3	Strategie	Electronic Arts	86%	€ 30,-	5/07
Dawn of War: Dark Crusade	Strategie	THQ	86%	€ 10,-	12/06
Empire Earth 3	Strategie	Vivendi	68%	€ 20,-	1/08
Ghost Recon: Advanced Warfighter 1 & 2	Action	Ubisoft	86%	€ 16,-	8/07
Juiced 2: Hot Import Nights	Rennspiel	THQ	68%	€ 10,-	3/08
Kane & Lynch: Dead Men	Action	Eidos	84%	€ 30,-	6/08
Star Wars: Empire at War	Strategie	Activision	88%	€ 10,-	5/06
Supreme Commander	Strategie	THQ	89%	€ 10,-	4/07
Transformers: The Game	Action	Activision	66%	€ 10,-	10/07
Turok	Action	Buena Vista	72%	€ 20,-	7/08





Die zock ich am liebsten!

Wir präsentieren Ihre Lieblingsspiele. Wer bei unserer monatlichen Umfrage mitmacht, kann ein Top-Spiel gewinnen. Wie? Auf Seite 9 steht's!

Platz 1



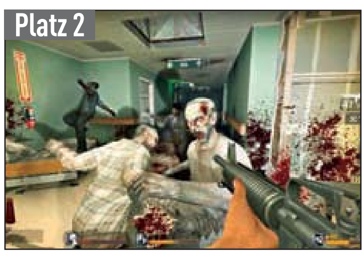
Niko Bellic hat sich an der Spitze festgesetzt: Zum zweiten Mal in Folge rangiert *GTA 4* auf Platz 1.

Platz	Vormonat	Spiel	Ausgabe	Wertung	Entwickler
1	■ (1)	Grand Theft Auto 4	2/2009	93%	Rockstar North
2	▲ (3)	Left 4 Dead	1/2009	88%	Valve
3	▼ (2)	Call of Duty 4: Modern Warfare	1/2008	94%	Infinity Ward
4	▲ (7)	Fallout 3	12/2009	90%	Bethesda
5	▼ (4)	Call of Duty: World at War	1/2009	88%	Treyarch
6	▼ (5)	WoW: Wrath of the Lich King	2/2009	93%	Blizzard
7	▲ (9)	C&C: Alarmstufe Rot 3	12/2008	84%	EA LA
8	▲ (15)	Far Cry 2	12/2008	90%	Ubisoft Montreal
9	▲ (10)	Mirror's Edge	3/2009	82%	DICE
10	▼ (6)	Dead Space	1/2009	87%	EA Redwood Shores
11	▲ (13)	Warhammer Online: Age of Reckoning	12/2008	81%	Mythic Ent.
12	▲ (14)	Crysis Warhead	12/2008	90%	Crytek Budapest
13	▼ (12)	Counter-Strike: Source	12/2004	88%	Valve
14	▼ (11)	Sacred 2: Fallen Angel	12/2008	80%	Ascaron
15	▼ (8)	Das Schwarze Auge 4: Drakensang	10/2008	85%	Radon Labs

Super-GAU

Das grandiose Endzeit-Rollenspiel *Fallout 3* kämpft sich Stück für Stück nach oben und schafft es diese Ausgabe fast in die Top 3. Kein Wunder, kommt der Titel doch mit grandioser Atmosphäre, Hammer-Handlung und jeder Menge abgedrehter Ideen daher. Wir mögen den Weltuntergang!

Platz 2



Valves Zombie-Hatz hat wieder einen Platz gutgemacht und findet sich diese Ausgabe auf Rang 2 wieder.

Demigod



Spiel	Hersteller	Erscheint am
Battleforge	Electronic Arts	26. März
Company of Heroes: T. o. V.	THQ	10. April
Demigod	Atari	25. März
Heroes over Europe	Codemasters	25. März
Insecticide: Die Krabbelpolizei	cdv Software	19. März
Monsters vs. Aliens: Das Spiel	Activision	27. März
Runes of Magic	Frogster	19. März
Simon the Sorcerer 5	Atari	26. März
Spore: Galaktische Abenteuer	Electronic Arts	19. März
The Westerner 2	Atari	26. März
The Wheelman	Midway/Ubisoft	26. März
Tom Clancy's H.A.W.X.	Ubisoft	12. März

Bevor er sie brutal abschlachtet, guckt Jason der Teenie-Schönheit beim Baden zu. Würden wir auch so machen.

>>Liegt gleich neben dem Titicaca-See: das Pipilulu-Becken.<<

>>Eishockey-Torwart: „Den Bodycheck hast du bestanden!"<<

Jason bringt sein nächstes Opfer zur Schlachtbank.

KINO Freitag der 13.

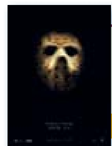
Hockeymaskenmörder und Berufspsychopath Jason ist zurück und schnetzelt sich durch knapp 100 Minuten Durchschnittskost.

HORROR | Die 2009er-Version von *Freitag der 13.* ist kein Remake im eigentlichen Sinne, es ist vielmehr eine Neuinterpretation der Vorkommnisse um Jason Vorhees. Kurzfassung der äußerst blutigen Geschichte: Der kleine Jason ist ein missgebildeter Junge und stirbt bei einem tragischen Unfall am Crystal Lake. Seine Mutter gibt den Aufsehern des Camps Crystal Lake die Schuld und bringt einfach die ganze Sippe um. Bis auf eine junge Dame. Die schlägt der aufgebrachten Mutter den Kopf ab und Jason, der totgeglaubte Sohn, erscheint wieder, um seine Mutter zu rächen. Die ersten 15 Minuten der Neuverfilmung sind sehr gut und erzählen von einer Gruppe Jugendlicher, die auf der Suche nach einer Drogenplantage in der Nähe vom Camp Crystal Lake sind. Jason taucht auf und schickt alle Anwesenden ins Jenseits. Bis auf die junge Whitney, da ihn diese an seine Mutter in jungen Jahren erinnert.

SECHS WOCHEN SPÄTER

Whitneys Bruder Clay sucht seine vermisste Schwester und stößt dabei auf eine Gruppe Jugendlicher, die ein ausgelassenes Drogen-und-Sex-Wochenende in der Region verbringen will. Das lässt sich Jason natürlich nicht entgehen und beginnt seinen Amoklauf. Machen wir es kurz: Viele Szenen sind für eingefleischte Horror-Fans nicht sonderlich innovativ, die Dialoge oftmals peinlich, die Schauspieler zum Großteil nervig und Jason scheint zum sprintenden Athleten mutiert zu sein. Bäh! Keine Spur mehr von Dumpfbacke Vorhees – hier werden Fallen gelegt, Dächer erklommen und großbusige Damen beim Badeausflug abgestochen. Der Jason-Bonus macht einige dieser Mankos wieder wett, dennoch: Fans werden ein wenig enttäuscht sein, normale Kinogänger bekommen 08/15-Durchschnitts-Slasher-Kost. Haha. Durch-Schnitt. Voll der Gag.

Christian Gürnth



FASSUNG GESCHNITTEN Nein
LÄNGE ca. 97 Minuten
WERTUNG: BEFRIEDIGEND

KINO 96 Hours

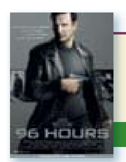
Dass auch Männer in höherem Alter noch mächtig Bums hinter der Faustwatsche haben, beweist Liam Neeson in *96 Hours*.

ACTION | Der alternde Ex-Regierungsagent Bryan Mills ist ein vom Leben gebeutelter Mann: Er vermisst seinen alten Job, seine Tochter Kim sieht er nur sehr selten und seine Ex-Frau, die nun mit Kim bei einem Multimillionär wohnt, hält nicht unbedingt große Stücke auf ihn. Als die 17-jährige Kim mit einer Freundin nach Paris reisen will und Bryan aus Sorge sein Einverständnis verweigert, droht der Kontakt abzubrechen. Also lässt er sich doch überreden und sagt zu. In Paris angekommen, telefoniert Kim gerade mit ihrem Vater, als Entführer in ihre Bleibe eindringen und die Mädchen verschleppen. Bryan schwört Rache und macht sich in die Stadt an der Seine auf, um seine Tochter zu retten.

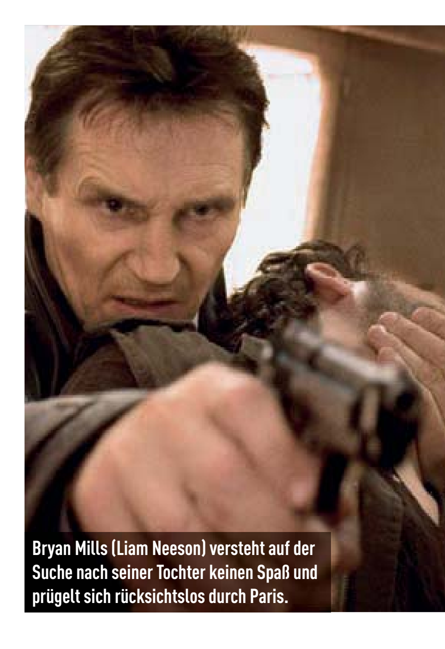
ALT, ABER GUT

Liam Neeson überzeugt nicht nur als deprimierter Vater zweiter Wahl, sondern auch als brutaler Rächer, der sich ohne Rücksicht auf Verluste durch die Pariser Unterwelt prügelt. Der nicht wirklich attraktive Kämpfer der Arbeiterklasse, der rein gar nichts mit üblichen Actionhelden am Hut hat, bringt frischen Wind auf die Leinwand. Unterm Strich ist *96 Hours* eine packend inszenierte Actionorgie, die von der ersten bis zur letzten Sekunde verdammt gut unterhält.

Michael Grill



FASSUNG GESCHNITTEN Nein
LÄNGE ca. 93 Minuten
WERTUNG: SEHR GUT



Bryan Mills (Liam Neeson) versteht auf der Suche nach seiner Tochter keinen Spaß und prügelt sich rücksichtslos durch Paris.



Das Gesetz der Ehre



Besonders die erste Filmhälfte wird von ruhigen Szenen dominiert – wer einen actionreichen Thriller erwartet, wird enttäuscht.

Jon Voight (*Transformers*) mimt überzeugend einen pensionierten Polizisten und Vater, der seine Familie zusammenzuhalten versucht.

>>Der Beweis: Ältere Männer sind schärfer.<<

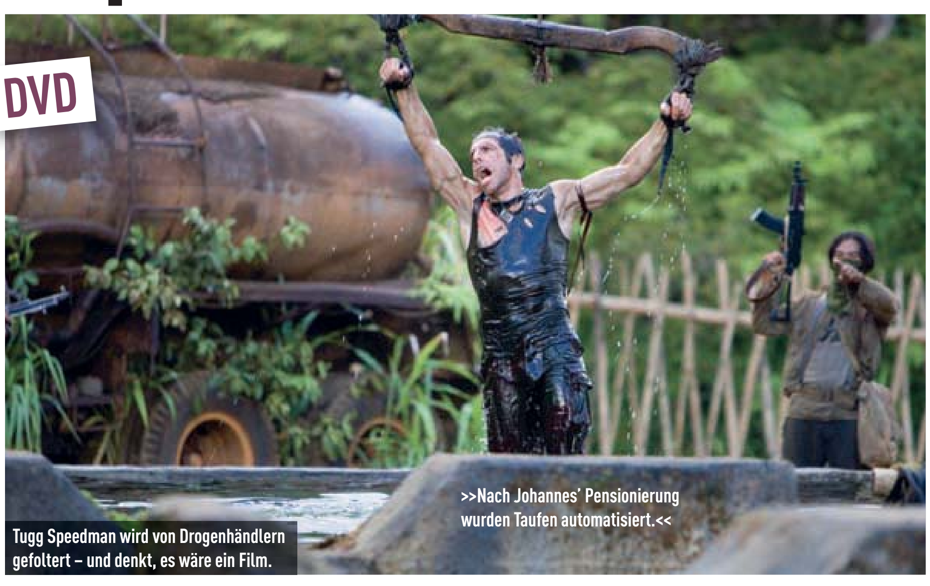
Ihre schlechte Laune liegt uns am Herzen. Daher möchten wir von diesem deprimierenden Cop-Steifen berichten.

DRAMA | Edward Norton, Jon Voight und Colin Farrell – eine fürstliche Besetzung für einen überraschend durchschnittlichen Film. *Das Gesetz der Ehre* beschreibt authentisch und ohne aufgesetzte Action-Szenen, wie eine amerikanische Polizistenfamilie zwischen Korruption und Pflichtbewusstsein zerrüttet wird. Das Drehbuch legt den Schauspielern leider unnötige Steine in den Weg, insbesondere Farrells ungewohnte Rolle als gemeiner Cop ist nicht immer nachvollziehbar. Ein düsteres, hartes und gewiss nicht schlechtes Drama, aber auch eines, das man schnell wieder vergessen hat. Felix Schütz



FASSUNG GESCHNITTEN	Nein
LÄNGE	ca. 130 Minuten
WERTUNG:	BEFRIEDIGEND

Tropic Thunder



Tugg Speedman wird von Drogenhändlern gefoltert – und denkt, es wäre ein Film.

>>Nach Johannes' Pensionierung wurden Taufen automatisiert.<<

Wenn irgendwas am Thema Krieg witzig ist, dann dieser Film!

KOMÖDIE | In *Tropic Thunder* sollen der selbstverliebte Schönling und Actionheld Tugg Speedman, der Comedian und Junkie Jeff Portnoy und der zum Schwarzen umoperierte Charakterdarsteller Kirk Lazarus den Vietnamstreifen „Tropic Thunder", der die Geschichte einer heldenhaften Spezialeinheit erzählt, zum besten Kriegsfilm aller Zeiten machen. Das Problem: Tugg, Jeff und Kirk sind richtige Diven, die dem jungen Regisseur Damien Cockburn das Leben zur Hölle machen. Also heckt Damien gemeinsam mit Kriegsveteran Four Leaf Tayback einen Plan aus. Die Schauspieler werden mitten im vietnamesischen Dschungel abgesetzt und sollen sich – von versteckten Kameras beobachtet – durch ein mit Pyrotechnik vollgestopftes Tal schlagen. Kurz nach Drehbeginn allerdings taucht eine vietnamesische Drogenbande auf und nimmt die Akteure unter Feuer. Blöde Sache, dass die Jungs nicht merken, dass das alles gar nicht zum Film gehört ... Auch wenn *Tropic Thunder* beizeiten übers Ziel hinausschießt, zündet doch ein Großteil der dutzenden Witze. Fazit: Lachen garantiert! Michael Grill



FASSUNG GESCHNITTEN	Nein
LÄNGE	ca. 107 Minuten
WERTUNG:	SEHR GUT



DVD The Entrance

Horror | Ein Drogendealer, eine gut aussehende Polizistin und ein fieser Dämon, den beide bekämpfen – das klingt nach einem spannenden Filmabend. *The Entrance* aber krankt an hölzernen Dialogen und einem enttäuschenden Schluss. Was bleibt, ist ein technisch gut gemachter Schocker. (WEB)

FASSUNG GESCHNITTEN	Nein
LÄNGE	ca. 81 Minuten
WERTUNG:	AUSREICHEND



DVD Alien Raiders

Thriller | Ein vermeintlicher Supermarkt-Überfall mit Geiselnahme entpuppt sich nach einiger Zeit als blutiger Kampf gegen eine Alien-Invasion. Anfangs spannender und handwerklich sehr gut gemachter Thriller, der allerdings in der zweiten Hälfte einige Längen aufweist. Kann man sehen, muss man aber nicht. (MG)

FASSUNG GESCHNITTEN	Nein
LÄNGE	ca. 81 Minuten
WERTUNG:	BEFRIEDIGEND

DVD Bloody Birthday

Horror | Eine Handvoll leicht bekleideter Mädels wird gegen ihren Willen dazu gezwungen, Spaß zu haben – eine witzig abgedrehte Geschichte, viel nackte Haut und massenweise Kunstblut machen allerdings noch lange keinen Kassenschlager. Der Ansatz stimmt, handwerklich hapert's ein wenig. (JK)

FASSUNG GESCHNITTEN	Nein
LÄNGE	ca. 95 Minuten
WERTUNG:	BEFRIEDIGEND



DVD Apocalypse Code

Action | Die weibliche Antwort auf James Bond sowie ein Budget von 20 Millionen Dollar, das verspricht der Packungstext. Jedoch bietet *Apocalypse Code* typische B-Movie-Action und die Dialogqualität eines drittklassigen Pornos. Man wünscht sich, die Atombomben, um die es 106 Minuten lang geht, gingen hoch. (WEB)

FASSUNG GESCHNITTEN	Nein
LÄNGE	ca. 106 Minuten
WERTUNG:	MANGELHAFT



Nashville Pussy

From Hell To Texas | Das fünfte Studioalbum der Texaner bietet dreckigen Rock 'n' Roll mit eingängigen Refrains und hohem Wiedererkennungswert. Alle zwölf Stücke versprühen den Charme von anrüchigen Bars und billigem Whiskey – was nicht zuletzt an den anzüglichen Texten von Frontmann Blaine Cartwright liegt. Obwohl die Scheibe nicht gerade den größten musikalischen Anspruch hat, bringt sie dennoch jede Party garantiert zum Kochen. Die „Pussies" haben sich für nahezu alle Sommer-Festivals angemeldet. Anhören! (RW)

LABEL	Steamhammer/SPV
WERTUNG:	GUT

Mando Diao



Give Me Fire | Nach den Verkaufsschlagern *Ode To Ochrasy* und *Never Seen The Light Of Day* legen die selbst ernannten Schönlinge mit ihrem fünften Studio-Album nach. Bereits die Vorab-Single „Dance With Somebody" schlug wie eine Bombe in den Charts ein und tatsächlich halten die anderen Songs der Platte das, was die Erstauskopplung verspricht: Hier fummeln fünf talentierte schwedische Schnösel einen Mix aus Elvis, Disco-Beats und Blues zusammen, der eine Faszination ausstrahlt, der man sich nicht entziehen kann. (RW)

LABEL	Vertigo/Universal
WERTUNG:	SEHR GUT



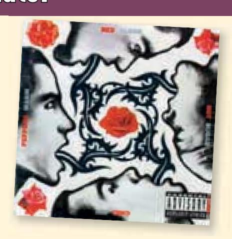
The Answer

Everyday Demons | Die Newcomer aus Nordirland zählen zu den größten Nachwuchstalenten überhaupt. Zu ihren Fans gehören keine Geringeren als The Darkness, Deep Purple und Whitesnake. Kein Wunder also, dass bereits das zweite Album des Quartetts bei einer großen Plattenfirma erscheint. Die erdige Mischung aus Hard-Rock, Blues und Black-Sabbath-Riffs ist so eingängig, dass man bereits nach dem ersten Hördurchgang die Lieder im Kopf hat. The Answer haben das Zeug dazu, ganz groß zu werden – wir drücken die Daumen! (RW)

LABEL	Steamhammer/SPV
WERTUNG:	SEHR GUT

Klassiker des Monats:

Red Hot Chili Peppers



Blood Sugar Sex Magik | Das Meisterwerk von 1991 beinhaltet 17 Partykracher, die dermaßen ins Tanzbein fahren, dass es kein Entkommen gibt. Darunter befinden sich Mega-Hits wie „Give it away" und „Under The Bridge". Wie keine andere Band verstehen es die Chili Peppers, Funk-Elemente mit Rap-Einlagen zu kombinieren. Ein Album, das in keiner Sammlung fehlen darf! (RW)

LABEL	Warner
WERTUNG:	HERAUSRAGEND

Cannibal Corpse



>>Neulich beim Alma-Look-alike-Contest ...<<

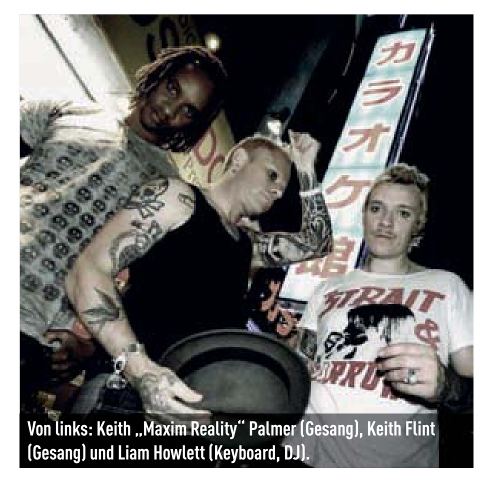
Von links: Alex Webster (Bass), Pat O'Brien (Gitarre), George Fisher (Gesang), Rob Barrett (Gitarre) und Paul Mazurkiewicz (Schlagzeug).

Mit ihrem elften Studioalbum liefern die fünf Amerikaner ein musikalisches Massaker ab. Trotz aller Brutalität bestechen sie dabei durch ein extrem hohes Niveau, von den Texten mal abgesehen …

EVISCERATION PLAGUE | Cannibal Corpse machen auch diesmal keine Gefangenen: Hier gibt es zwölf gnadenlose Knüppelsongs, nicht ein Lied schielt auch nur ansatzweise Richtung Mainstream. Die fetten Gitarren kommen direkt aus der Hölle, das Schlagzeug ist schneller als ein Presslufthammer und George „Corpsegrinder" Fisher brüllt sich die Seele aus dem Leib, als ob es kein Morgen gäbe. Hier bekommen Sie Grind-Core vom Feinsten um die Lauscher gedonnert. Doch im Gegensatz zu anderen Genrevertretern beherrschen die Musiker von Cannibal Corpse ihre Instrumente vorbildlich: Was im ersten Moment als stupides Geholze erscheint, entpuppt sich bei genauem Hinhören als ausgeklügeltes auditives Donnerwetter. Mit dem neuen Werk werden die Herren aus dem Bundestaat New York wieder viel von sich reden machen, denn die Texte sind mal wieder dermaßen krank, dass man sich fragt, woher der schwergewichtige Sänger diese schrecklichen Ideen hat. Die Band kämpft ja bekanntermaßen seit der Gründung im Jahre 1989 gegen Zensur und Auftrittsverbote – und das wird sich mit der neuen Scheibe gewiss nicht ändern. Vorsicht: *Evisceration Plague* ist nur für Fans der extremen Klänge, normalen Menschen fallen bei dem Radau die Ohren ab. Wir haben Sie gewarnt! Ralph Wollner

LABEL	Metal Blade/SPV
WERTUNG:	SEHR GUT

The Prodigy



Von links: Keith „Maxim Reality" Palmer (Gesang), Keith Flint (Gesang) und Liam Howlett (Keyboard, DJ).

LABEL	Vertigo/Universal
WERTUNG:	SEHR GUT



Können die drei verrückten Engländer an die Erfolge früherer Tage anknüpfen?

INVADERS MUST DIE | Die elf Lieder orientieren sich wieder deutlich an der Zeit vor 1997, bevor die wilden Elektro-Punker mit den Smash-Hits „Firestarter", „Breathe" und „Smack My Bitch Up" den endgültigen Durchbruch schafften. Die neuen Stücke sind aggressive Dancefloor-Nummern mit dem Underground-Charme ihrer Anfangstage. So richtige Radiokracher hat das Trio diesmal nicht im Gepäck, aber das scheint so gewollt. Das Album ist wieder mehr an die Techno-Szene als an die breite Masse gerichtet. Das verwundert nicht, schließlich haben die Musiker Geld wie Heu und sind auf die Verkaufszahlen schon lange nicht mehr angewiesen. Ralph Wollner

Aufgemerkt! Das MP3 des Monats, „Dracula Blood" von Zombina And The Skeletones, finden Sie auf unserer DVD.

Mehr Informationen zu den einzelnen Musikgenres (zum Beispiel: Was zum Kuckuck ist eigentlich Grind-Core?) finden Sie auf www.pcaction.de/go/music.

An mehreren Stellen wartet das Spiel mit besonders fetten Bosskämpfen auf, die eine spezielle Taktik erfordern.



Resident Evil 5

Nach dem grandiosen vierten Teil kehrt die *Resident Evil*-Reihe in bekannte Gefilde zurück, denn der Protagonist ist kein Unbekannter.

Action | Direkt zu Beginn des Spieles sehen Sie den Oberarsch des Spieles. Die Rede ist allerdings nicht vom fiesen Bösewicht, sondern von einem richtigen Hinterteil! Das Erste, was Sie von Ihrer rassigen Partnerin Sheva sehen, ist nämlich ihr Po. Doch auch der Rest der dunklen Schönheit kann sich sehen lassen, wie die folgende Kamerafahrt verrät. Der Spieler verkörpert den aus Teil 1 bekannten Chris Redfield. Zehn Jahre nach den Ereignissen des ersten Teils ist in einem fiktiven afrikanischen Staat ein Virus ausgebrochen und Sheva und Chris werden von der Organisation B.S.A.A. (Bioterrorism Security Assessment Alliance) damit beauftragt, das Ganze zu untersuchen. Eine wichtige, weil sehr spaßige Neuerung: Erstmals dürfen Sie einen *Resident Evil*-Titel im Koop-Modus zocken, per Internet, per Netzwerk oder auf geteiltem Splitscreen-Bildschirm.

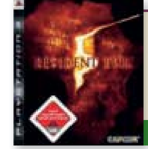
DICH KENN ICH DOCH!

Im Verlauf von *Resident Evil 5* schießen und rennen Sie durch insgesamt sechs Kapitel, jeweils unterteilt in zwei bis drei Abschnitte. Dabei besuchen Sie so unterschiedliche Orte wie afrikanische Dörfer, Savannen, Sümpfe, Ölraffinerien und unterirdische, antike Tempel. Sie schauen, wie von der *Resident Evil*-Reihe gewohnt, Ihrem Alter Ego über die Schulter. Wenn Sie ein Kapitel einmal durchgespielt haben, dürfen Sie in selbigem auch Sheva steuern. Dabei schauen Sie ihr jedoch eher selten auf die Schulter ... aber egal, wir schweifen ab. Unterwegs finden Sie alles, was das Action-Herz begehrt: Von der einfachen Pistole über Schrotflinten bis hin zum Raketenwerfer ist für jeden etwas dabei. Mit der Munition sollten Sie jedoch sparsam umgehen, vor allem im späteren Spielverlauf brauchen Sie meist jede einzelne Kugel, um den Zombies in den Arsch zu treten. Früh wird klar, wer für den ganzen Schlamassel verantwortlich ist: Chris Redfields Erzfeind Wesker. Dieser ist jedoch nicht der einzige Bekannte, den Sie im Spiel treffen. Mehr verraten wir hier jedoch nicht.

FRIEDE, FREUDE, EIERKRAULEN

Doch es gibt nicht nur Positives zu berichten: Der Gruselfaktor des Spiels tendiert leider gegen null. Sie haben es mit einem reinen Action-Spiel zu tun. Das wäre nicht so schlimm, stünde nicht „Resident Evil" auf der Packung. Abgesehen davon rockt das Teil jedoch die Hütte, dank bildschöner Grafik, Nonstop-Action und großartigem Koop-Modus. Und natürlich Sheva.

Sascha Lohmüller



DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	Xbox 360, PlayStation 3
HERSTELLER	Capcom
WERTUNG:	SEHR GUT



Per Knopfdruck zentriert sich die Ansicht auf Ihren Partner. In Shevas Fall weiß die Funktion, was dem Spieler wichtig ist.



Mario Power Tennis

Sportspiel | Lust auf ein gemischtes Doppel mit Prinzessin Peach, Donkey Kong und Waluigi? Gemeint ist natürlich Tennis, Sie kleines Sodomitenschweinchen! Die Umsetzung des Klassikers vom GameCube macht auf der Wii Laune, nicht zuletzt dank der neuen Steuerung, die dem Ganzen etwas mehr Tiefgang verleiht. (WF)

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	Nintendo Wii
HERSTELLER	Nintendo
WERTUNG:	HERAUSRAGEND



Dragon Quest 5

Rollenspiel | Gäbe es einen Preis für den dämlichsten Untertitel, *Dragon Quest 5: Die Hand der Himmelsbraut* würde ihn glatt gewinnen. Aber lassen Sie sich davon nicht in die Irre führen. Abgesehen vom doofen Titel passt alles: die gegenüber dem SNES-Vorbild etwas aufgebohrte Grafik, die Atmosphäre und natürlich auch das durchdachte Kampfsystem. (WF)

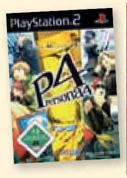
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	Nintendo DS
HERSTELLER	Square Enix
WERTUNG:	SEHR GUT



GTA 4: The Lost and Damned

Action | 20 Euro: sauteuer, aber jeden Cent wert! So das Fazit jedes Redakteurs, der die erste Download-Episode zu *Grand Theft Auto 4* angetestet hat. Als Mitglied einer Biker-Gang erleben Sie eine spannende Story, die parallel zu *GTA 4* spielt. Neu sind außerdem Wegpunkte in Missionen und eine fette Schrotflinte. (WF)

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	Xbox 360
HERSTELLER	Rockstar Games
WERTUNG:	HERAUSRAGEND





Persona 4

Rollenspiel | Unter Fans wird der neueste Spross der *Shin Megami Tensei*-Reihe als das letzte große Spiel für die PlayStation 2 gehandelt. Wer sich auf das ultrakomplexe, knüppelharte Gameplay einlässt, bekommt typische Japano-Rollenspielunterhaltung geboten. Erfreulicherweise ohne nervige Klischees. (WF)

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	PlayStation 2
HERSTELLER	Square Enix
WERTUNG:	HERAUSRAGEND

Eine grausige Kreatur nähert sich in einem Haus dem Spieler, der sich mit einer nagelbesetzten Holzlatte wehrt.

>>Der Fakir hatte seinen Lockenstab dabei.<<

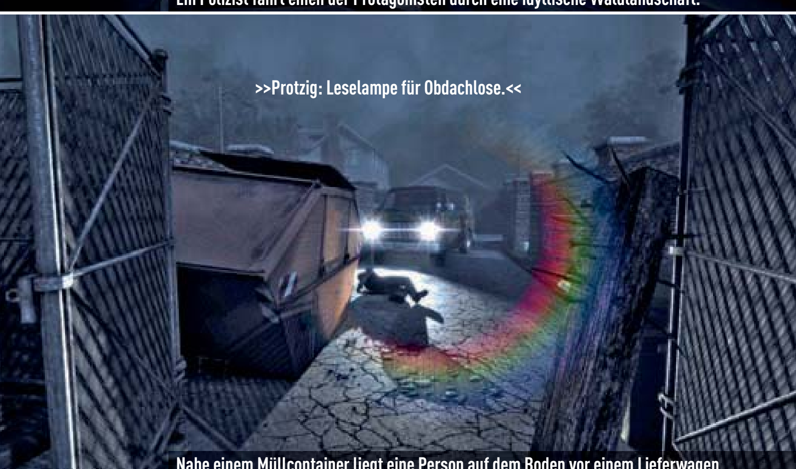
CRYSIS

Das ist der Wahnsinn!



>>Immer dicht: Wald Disney.<<

Ein Polizist fährt einen der Protagonisten durch eine idyllische Waldlandschaft.



>>Protzig: Leselampe für Obdachlose.<<

Nahe einem Müllcontainer liegt eine Person auf dem Boden vor einem Lieferwagen.

Durch ein fehlgeschlagenes Militärexperiment verschwimmt bei drei Zivilisten die Grenze zwischen Realität und Wahnsinn.

PARALLEL | Wenn Sie Ihre Freunde und Kollegen als grausame, hässliche Kreaturen wahrnehmen, arbeiten Sie wahrscheinlich in der PC ACTION-Redaktion. Oder Sie sind Opfer eines militärischen Experiments. Letzteres geschah zumindest drei Männern, die zur falschen Zeit am falschen Ort aufkreuzten. Denn als das US-Militär unter dem Vorwand der Terrorbekämpfung in abgelegenen Orten eine neue Waffe ausprobiert, geht einiges schief.

DER BLANKE HORROR!

Mit *Parallel* will Modder S_L_A_V_A ein Horrorspiel erschaffen, das Sie in der Rolle der Protagonisten ständig an Ihrer Wahrnehmung zweifeln lässt. Was ist wahr und was nicht? Gibt es Monster? Was hat es tatsächlich mit dem geheimen Militärexperiment auf sich? Die Cry-Engine 2 soll für die nötige Optik sorgen, was S_L_A_V_A auch sehr gut zu gelingen scheint, betrachtet man die Screenshots. Sie sind dieses Mal nicht auf einer idyllischen Südseeinsel unterwegs, sondern wandern durch dichte Wälder und bergiges Gebiet. Der erste Trailer erzeugt etwas die Atmosphäre eines *Alan Wake*. Trotzdem setzt die Mod nicht nur auf Horror. Auch spannende Action-Einlagen und Kämpfe sowie Schleichpassagen soll es geben. Das Wetter spielt ebenfalls eine wichtige Rolle. Im dichten Nebel etwa verringert sich die Bewegungsgeschwindigkeit des Helden und er verliert schnell die Orientierung. S_L_A_V_A gibt an, dass sich seine Mod an Erwachsene richtet. Pickelgesichtige Schüler sollten also die Hände davon lassen, zumal sie sowieso nicht im Besitz des Hauptspiels *Crysis* sein dürften?! Um den Spaß noch ein wenig mehr zu vermiesen, müssen wir an dieser Stelle leider verkünden, dass es noch eine ganze Weile dauern wird, bevor Sie sich in das Horror-Abenteuer stürzen dürfen. Wir sind fies! Andreas Bertits

Info: www.moddb.com/mods/parallel1

UNREAL TOURNAMENT 3

Ist ja irre!



Die mysteriöse Sintara ist die letzte Überlebende des Irrenhauses und steht Ihnen zur Seite.

In der Apollyon-Irrenanstalt lauert das Grauen auf Sie. Finden Sie einen Weg aus diesem Labyrinth des Horrors!
APOLLYON ASYLUM | Seit langer Zeit steht das Apollyon-Irrenhaus leer. Etwas Schreckliches ist dort geschehen, weshalb sich keiner in die Nähe wagt. Keiner, bis auf Sie. Den Grund Ihres Besuchs verraten die Entwickler noch nicht. Doch der absolute Horror soll Sie in den alten Gemäuern erwarten, wenn Sie sich durch die labyrinthartigen Räume und Gänge schleichen. Die *Unreal*-Engine 3 sorgt dabei für die nötige Gruselatmosphäre. Voraussichtliches Erscheinungsdatum: 3. Quartal 2009. Andreas Bertits

Info: www.dillonryan.net

Auch das Blast Pit wurde komplett überarbeitet. Hier torkelt Ihnen ein Zombie entgegen.



HALF-LIFE 2

Da drehst du ab!

Seit fünf Jahren basteln Modder an der Neuauflage von Gordon Freemans ersten Abenteuern. Bald ist es so weit.
BLACK MESA: SOURCE | Seit November 2004 schuften Modder daran, die in Deutschland indizierte US-Fassung von *Half-Life (dt.)* mit neuen Umgebungen, Charaktermodellen, überarbeiteter künstlicher Intelligenz und einem coolen Koop-Modus aufzubretzeln, sodass Sie Gordons frühe Erlebnisse in der *Half-Life*-Spielwelt gemeinsam mit Freunden durchspielen können. Voraussetzung dafür ist nur ein Source-Engine-Spiel auf Ihrem PC. *Black Mesa* will auch mit runderneuerten Mehrspielermodi aufwarten. Ob die Modder den Mund zu voll genommen haben, entscheiden Sie am besten nach dem Angucken des offiziellen Trailers von November 2008 und lauern dann auf den Release irgendwann 2009! Marc Brehme

Info: www.blackmesasource.com

Frischfleisch

NAME	GRÖSSE	INTERNET	SEITE	WERTUNG
BATTLEFIELD 2				
Project Reality 0.85	1.814 MByte	http://realitymod.com		SEHR GUT
COMPANY OF HEROES: OPPOSING FRONTS				
Europe in Ruins: Reinforcements	288 MByte	www.europeinruins.com		SEHR GUT
DOOM 3				
Fragging Free 1.1	751 MByte	www.moddb.com/mods/fragging-free		SEHR GUT
FALLOUT 3				
Crows Deathclaw Hunter Repeatable	98 MByte	www.fallout3nexus.com/downloads/file.php?id=4182		SEHR GUT
Rat Trap	2,3 MByte	www.fallout3nexus.com/downloads/file.php?id=3748		SEHR GUT
The Telescope	3,4 MByte	www.fallout3nexus.com/downloads/file.php?id=3271		GUT
FAR CRY 2				
Moddb-Map-Pack	381 MByte	www.moddb.com/events/far-cry-2-level-design-contest/addons	Seite 116	SEHR GUT
HALF-LIFE 2				
Eye of the Storm	95 MByte	http://eots.half-life2.cz	Seite 112	SEHR GUT
Stargate: The Last Stand 1.1	391 MByte	www.stargatetls.net		HERAUSRAGEND
Fortress Forever	78 MByte	www.fortress-forever.com		GUT
Rebellion	96,2 MByte	www.rebellion-source.net	Seite 114	SEHR GUT
The Ghastlybriar Zoo Incident	353 MByte	www.beditheory.com/teamProjects.html	Seite 116	GUT
Joutooma	30 MByte	www.moddb.com/mods/joutomaa	Seite 117	GUT
NEVERWINTER NIGHTS 2				
The Subtlety of Thay	587 MByte	www.nwvault.ign.com	Seite 117	SEHR GUT
PRINCE OF PERSIA				
Elika Nude Skins	23 MByte	www.fileplanet.com/196654/190000/fileinfo/Prince-of-Persia---Elika-Nude-Skins-	Seite 117	SEHR GUT
STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC				
Brotherhood of Shadow	26 MByte	www.silveredge9.com	Seite 118	SEHR GUT
UNREAL TOURNAMENT 2004				
Tactical Ops Crossfire 1.92	905 MByte	www.to-crossfire.net	Seite 115	SEHR GUT
WARCRAFT 3				
Lord der Clans & Der Tag des Drachen	98 MByte	www.warcraft.ingame.de	Seite 119	SEHR GUT

Geh ins Netz!



Topaktuelle News aus der Mod-Szene und massenhaft Downloads für Ihre Lieblingsspiele finden Sie nicht nur auf www.pcaction.de, sondern auch bei unserem Partner moddb. Seit 2002 hat sich das 20-köpfige Team mit dem Slogan „play something different" den Ruf der größten internationalen Mod-Website erarbeitet. Zu Recht, wie wir finden. Statten Sie ihnen doch unter www.moddb.com einen Besuch ab.

Hast du sie nicht alle?

Täglich erreichen uns E-Mails der Art: „Warum habt ihr denn die Mod XY nicht auf der DVD? Die ist doch so geil ...!" Oftmals teilen wir Ihre Begeisterung, doch können wir nicht einfach so Mods auf die DVD nehmen, ohne die rechtlichen Rahmenbedingungen abzuklopfen und einzuhalten.
Dazu gehören Einverständniserklärungen des Autors und die Prüfung auf mögliche Urheberrechtsverletzungen, etwa durch eingetragene Warenzeichen wie Coca-Cola oder Star Wars. Ach ja – und manchmal kommt es eben auch vor, dass trotz intensiver Bemühungen eine Datei erst nach DVD-Redaktionsschluss bei uns eintrudelt. Bitte haben Sie also Verständnis dafür, wenn Sie nicht alle Dateien auf der DVD finden, die Sie gern hätten.

Was willst du?

Sie kennen eine brillante Mod? Besonders gelungene Karten? Editoren? Wissen geheime Verstecke im Internet, wo besagte Meisterwerke aufzutreiben sind? Oder haben Sie gar selbst die beste Kampagne aller Zeiten für das Spiel XY gebastelt? Verraten Sie's uns! Schließlich wollen wir jeden Monat die beste Zusatzsoftware für Ihr Lieblingsspiel auf DVD packen und Ihnen damit die Kosten für langwierige Downloads ersparen. Für unsere Leser tun wir eben einfach alles! Also: sachdienliche Hinweise an andreas.bertits@pcaction.de.

»Die Häftlinge in Guantanamo waren extrem abgemagert.«

Der Spieler liefert sich mit einem Combine-Soldaten ein tödliches Feuergefecht.

HALF-LIFE 2

Da ist der Sturm drin!



Der Nachfolger der berüchtigten *Ravenholm*-Mod kommt in Episodenform. Und schmeckt verdammt lecker!

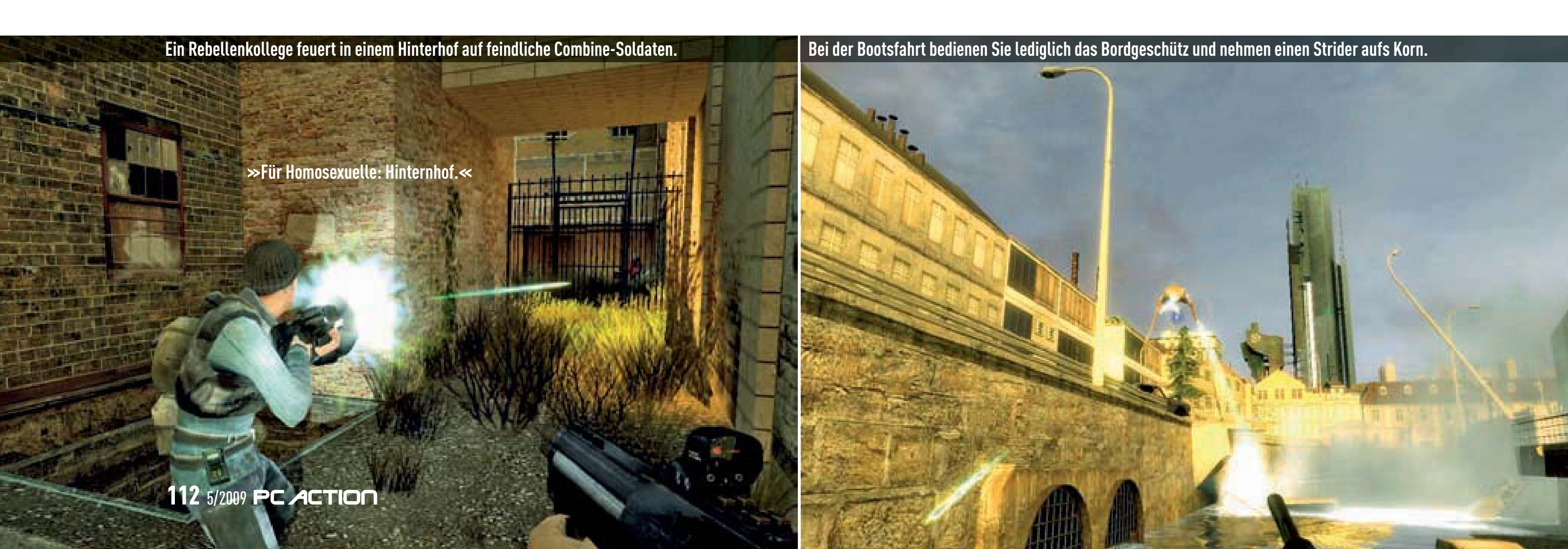
EYE OF THE STORM – EPISODE 1 | Viele angekündigte Mods erblicken nicht einmal das Licht der Datenwelt und werden erst recht nicht fortgesetzt. *Eye of the Storm* bestätigt die Ausnahme von der Regel, denn jetzt – drei Jahre nach *Half-Life 2: Ravenholm* – geht die Geschichte weiter …

WIE WAR DAS NOCH GLEICH?

Wir erinnern uns: In der von uns verwöhnten Redakteursburschen sogar mit einem Mod-Award ausgezeichneten Modifikation *Ravenholm* entkamen Sie als Einziger der drei Protagonisten aus der von Zombies verseuchten, namengebenden Stadt. Das berüchtigte Ravenholm war außerdem dermaßen mit fiesen Fallen gespickt, dass es jedem *Saw*-Film alle Ehre gemacht hätte. Wir erinnern nur an die Rotorblätter, die Zombies in Windeseile halfen, einige Kilogramm abzunehmen, oder explosive Flaschen, die an drahtige Stolperfallen gebunden waren, sowie Gasflaschen, die auf Knopfdruck zu stationären Flammenwerfern mutierten. Fies und wirkungsvoll.

VOM REGEN IN DIE TRAUFE

Eye of the Storm beginnt, wo *Ravenholm* endete. Eine Zwischensequenz zeigt, wie Sie in der Rolle von John die Zombie-Stadt verlassen. Natürlich nicht zu Fuß, sondern standesgemäß in einer Benzinkutsche. Wessis müssen wir jetzt erklären, dass die Karre aussieht wie ein Trabant Kombi – Ossis sehen das ohnehin. Während Sie so im Plastebomber dahinschüsseln, erklärt Ihnen auch schon ein sehr guter Sprecher die Story und philosophiert über die Rebellion und Combine, Gut und Böse sowie die komplizierten Steuergesetze in Deutschland. Okay, Letzteres war gelogen. Dafür ist das fette Explosivgeschoss, das Ihrer Karre kurz darauf eine Brücke unter den Reifen wegreißt, echt. Na ja, so „echt" jedenfalls, wie Pixelgeschosse sein können. Als Sie in einer Zelle in City 24 wieder zu sich kommen, fordert Sie Paul, den Sie noch aus Ihren Abenteuern in City 17 kennen, auf, die Beine in die Hand zu nehmen. Das lassen Sie sich nicht



Ein Rebellenkollege feuert in einem Hinterhof auf feindliche Combine-Soldaten.

»Für Homosexuelle: Hinterhof.«

Bei der Bootsfahrt bedienen Sie lediglich das Bordgeschütz und nehmen einen Strider aufs Korn.

Dich kenn ich doch!

Der Vorgänger von *Eye of the Storm*, das geniale *Ravenholm*, war 2006 ein echter Kracher und riss uns zu Jubelstürmen und einem Award hin.



Tappt ein Gegner in eine Sprengfalle, sorgt er für ein schönes Feuerwerk.

In engen Tunnelschächten tobt ein flammendes Inferno, das besonders schick in Szene gesetzt ist.

Neben Zombies trachten Ihnen auch die Standard-Combine nach dem Leben.

Ravenholm spielt im gleichnamigen *Half-Life 2*-Level und verstrickt Sie in eine Nebenhandlung des Hauptspiels. Genau wie viele Fans waren auch die Entwickler von Lord Games der Meinung, dass die Stadt der Untoten deutlich mehr Spielstoff hergibt, als Valve seinem Helden Gordon Freeman zumuten wollte. Nicht wenige *Half-Life 2*-Jünger sind felsenfest davon überzeugt, dass *Ravenholm* einer der furiosesten und besten Abschnitte des gesamten Spiels ist. Der Metzel- und Gruselfaktor der Mod ist durch fliegende Sägeblätter und aufgestellte Rotorblätter unbestritten und steigert sich ebenso wie der spielerische Anspruch von Level zu Level. Als Vorspeise empfehlen wir Ihnen also, sich die ursprünglich tschechische Mod als (mittlerweile auch) englischsprachige Version sowie die deutschen Untertitel, die Sarmatia Project erstellt hat, unter http://ravenholm.wz.cz auf Ihre Kiste zu ziehen und sich etwa zwölf Stunden lang gepflegt zu gruseln.

zweimal sagen und verkrümeln sich schleunigst. Vorbei an Bürgern, die von Combine-Soldaten auf die Mütze kriegen, vorbei an einem betenden Vortigaunt und ab in die Abwasserkanäle ...

DAS FÜHLT SICH RICHTIG GUT AN

Bereits in den ersten Minuten spielt *Eye of the Storm – Episode 1* gekonnt mit Licht-, Schatten- und Wassereffekten sowie sehr guten Klängen, englischer Sprachausgabe und einem richtig fetten Soundtrack. Garniert wird das Ganze mit einem sehr gelungenen Leveldesign und einer packenden Atmosphäre. Anfangs sind Sie noch ohne Waffen unterwegs. Logisch, denn wer würde Sie schon in den Knast stecken, wenn Sie Knarren hätten? In einem verfallenen Gebäude ergattern Sie Ihre erste Waffe – ein Stück Rohr, das die bekannte Brechstange ersetzt. Damit hauen Sie einen Combine um, sacken dessen Pistole ein, mit der Sie sich zu einer Brücke durchschlagen. Dort werden Sie bereits erwartet. Von Rebellenfreunden – aber auch von Granatwerfern der Combine. Ihre Kumpels machen sich jetzt nützlich und hauen ein paar Feinde aus den Latschen, damit Sie das Haus erreichen. Dort ereilt Sie wieder mal ein Flashback. Diese Erinnerungsfragmente sind kleine Zwischendurch-Filmchen, die den Spielverlauf kurz unterbrechen und in denen Szenen aus Ihrer Vergangenheit eingeblendet werden.

DER KOMMT GLEICH MEHRMALS

Leider ist die erste Episode von *Eye of the Storm* nach einer spannenden Bootsfahrt und einer – zugegebenermaßen anspruchsvollen – Schlacht gegen gefühlte 217 Combine und eine Handvoll Hunter vor dem Eingang eines Bunkers bereits nach etwa 25 Minuten zu Ende: Ein „prepare for next episode" flimmert über den Bildschirm. Wann die aber mal erscheinen wird, weiß irgendwie noch keine Sau. Mist! Marc Brehme

Info: http://eots.half-life2.cz

Half-Life 2: Eye of the Storm – Episode 1

MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	Half-Life 2, Steam
GRÖSSE IN MEGABYTE:	95
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	HERAUSRAGEND



Als Sie aus dem Untergrund kommen, werden Sie von diesem Hunter überrascht.



Zwei Combine nehmen Sie bei Häuserruinen in die Zange und Sie erwidern sofort das Feuer.

Der Spieler schießt sich in der Rolle von Colonel Mandella seinen Weg durch seine ehemaligen Gefährten.

HALF-LIFE 2

Zwergenaufstand





In der kurzen, aber knackigen ersten Episode mucken Sie gegen Ihre Bosse auf und schließen sich dem Widerstand an.

REBELLION | Befehlen zu folgen, ohne darüber nachzudenken, ist ein zweischneidiges Schwert. Besonders wenn es sich um fragwürdige Aufforderungen handelt. So gerät Colonel Mandella, Offizier in der Armee der mächtigen Konföderation, in einen Zwiespalt. Bei einer Mission, die sich gegen eine Rebellion auf dem Planeten Tor29 richtete, lautet die Order, alle Unbewaffneten zu eliminieren. Mandella stellt sich anschließend die berechtigte Frage: „Warum?“ Allerdings gefällt dies seinen Vorgesetzten nicht so gut. Diese hätten lieber schweigsamen Gehorsam. Während des darauffolgenden Einsatzes locken ihn seine Befehlshaber in eine Falle. Mandella soll gemeinsam mit seinem Kollegen Major Threepwood (nicht verwechseln mit dem Tollpatsch aus der *Monkey Island*-Spielereihe) wegen Verrat an der Konföderation eingebuchtet werden. Doch dank der Hilfe einer Doppelagentin kommt alles anders …

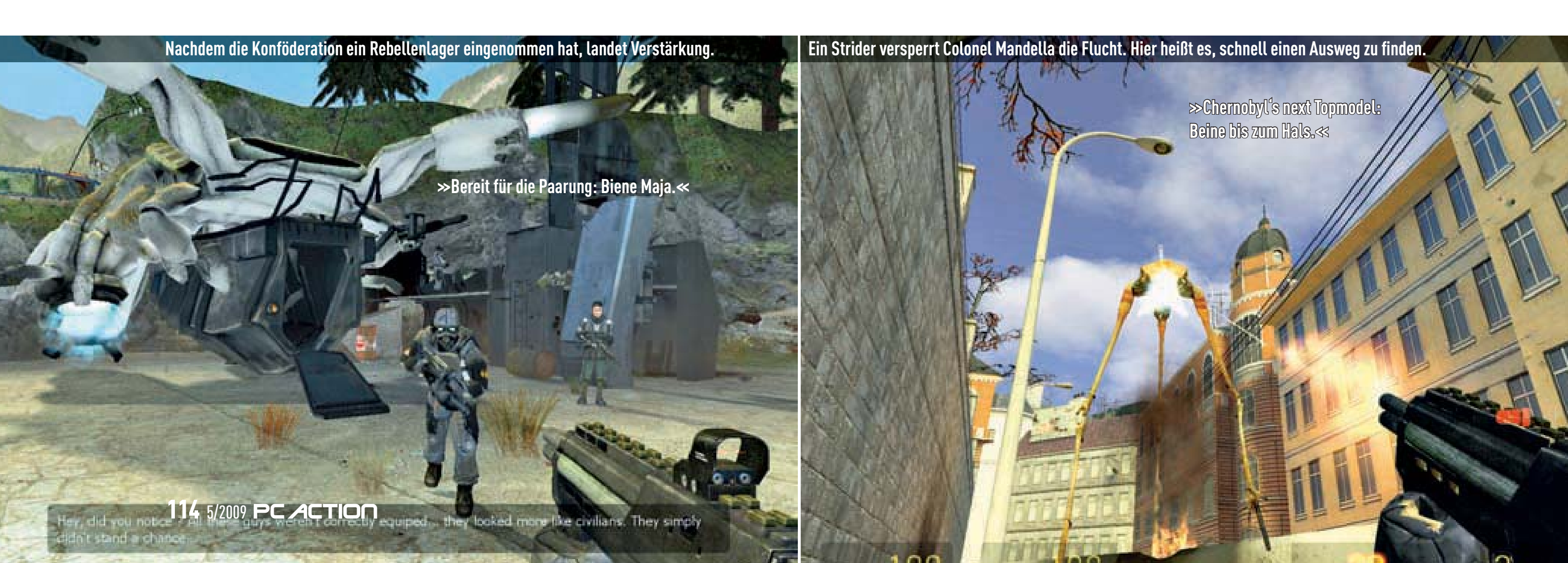
GESCHICHTENERZÄHLER

Mit *Rebellion* erwartet Sie eine sehr storylastige Mod. Entwickler Raphaël Gilot möchte damit eine stimmige und dichte Atmosphäre wie in einem guten Science-Fiction-Film erzeugen. Das gelingt ihm auch außerordentlich gut. Die Charaktere sind glaubwürdig, ihre Handlungen nachvollziehbar. Trotzdem kommt die Action nicht zu kurz. Handlung und Action? Richtig, im Gegensatz zu Schmuddelfilmen bekommen Sie in der Modifikation das Gesamtpaket geliefert. Heiße Straßenschlachten gegen Strider und Konföderationssoldaten sowie ständige Überraschungen in der Geschichte treiben Sie immer weiter. Umso fieser, dass die Mod nach ca. 45 Minuten endet und einen ganzen Berg an Fragen offen lässt. Raphaël Gilot plant derzeit schon eine weitere Episode, hofft aber auch, mit *Rebellion* die Aufmerksamkeit der Spieleindustrie auf sich zu ziehen, um einen Job ergattern zu können. Wir drücken ihm dafür die Daumen. Andreas Bertits

Info: www.rebellion-source.net

Half-Life 2: Rebellion

MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	Half-Life 2, Steam
GRÖSSE IN MEGABYTE:	96,2
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	SEHR GUT



Nachdem die Konföderation ein Rebellenlager eingenommen hat, landet Verstärkung.

»Bereit für die Paarung: Biene Maja.«

Ein Strider versperrt Colonel Mandella die Flucht. Hier heißt es, schnell einen Ausweg zu finden.

»Chernobyl's next Topmodel: Beine bis zum Hals.«



Auf der Karte Rage feuert ein Terrorist mit einem SAF-Gewehr auf eine SWAT-Einheit.

UNREAL TOURNAMENT 2004

Alter Krieg

Schließen Sie sich Terroristen oder einer SWAT-Einheit an und schlagen Sie spannende Mehrspieler-Schlachten.

TACTICAL OPS CROSSFIRE | Beliebt ist vieles: Bier bei Jugendlichen, der Autor dieser Zeilen bei Frauen, am Stück gebratene Ochsen bei Kollege Brehme und *Tactical Ops Crossfire* bei Anhängern von *Unreal Tournament 2004*. Und das zu Recht. Obwohl das Spielprinzip auf Altbewährtes setzt, saugt der Mehrspieler-Shooter ins Geschehen. Altbewährtes, weil es auch hier wieder um den Kampf zwischen zwei Fraktionen geht, einer Spezialeinheit und Terroristen.

ES GIBT VIEL ZU TUN

Entweder aufseiten der bösen Terroristen oder der Guten ist es Ihre Aufgabe, das jeweils andere Team zu eliminieren beziehungsweise Bomben zu legen oder zu suchen, Geiseln zu befreien oder gefangen zu halten, wichtige Personen zu schützen oder auszuschalten und noch einiges mehr. Dazu stehen Ihnen wie gewohnt viele Waffen zur Verfügung. Die über 25 Karten versprechen nicht nur Abwechslung pur, sondern sind auch durchdacht und sehen wunderschön aus. Aber *Tactical Ops Crossfire* wäre nicht eine der besten Mods für *Unreal Tournament 2004*, wenn das schon alles wäre. Das Team baute sehr viele interessante Spielelemente ein, darunter Querschläger: Schüsse prallen von Gegenständen ab und können auf diese Weise Mitspielern noch Schaden zufügen. Jede Waffe besitzt auch einen zweiten Feuermodus. So schalten Sie etwa bei der Desert-Eagle-Pistole eine Laser-Zielvorrichtung hinzu, die MP5SK der SWAT-Einheit kann mit Schalldämpfer abgefeuert werden.

WIR HABEN NOCH NICHT GENUG

Das Team von *Tactical Ops Crossfire* ruht sich aber nicht aus, sondern werkelt weiterhin fleißig an Neuerungen. In der nächsten Version etwa wird es eine Granate geben, die Gummibrocken verschießt, durch die Spieler Schaden nehmen. Cool!

Andreas Bertits

Info: www.to-crossfire.net

Unreal Tournament 2004: Tactical Ops Crossfire

MODUS:	Mehrspieler
VORAUSSETZUNG:	UT 2004
GRÖSSE IN MEGABYTE:	905
AUF DVD:	Nein
WERTUNG:	SEHR GUT



Auf der Karte Avion schießt ein Terrorist auf einen heranrennenden SWAT-Soldaten.


Ein mit einer SIG551 bewaffneter Terrorist feuert auf ein im Turm lauerndes Mitglied der SWAT.



Auf einer tropischen Insel bekämpfen sich drei Spieler vor einer brennenden Hütte.


Als er nachladen musste, hatte der Feind rechts keine Chance mehr gegen die Angreifer.

FAR CRY 2

Kartenschutzprogramm

Satte 75 Karten enthält das geniale Map-Pack von Moddb.com – eine besser als die andere. Gratulation!

MODDB-MAP-PACK | Zwei Monate lang durften fleißige Mapper Karten für den *Far Cry 2*-Level-Design-Contest auf der größten Mod-Webseite Moddb.com einreichen und hatten damit die Chance auf tolle Preise, etwa einen nagelneuen Spiele-PC. Die besten Ergebnisse fassten die Mitarbeiter von Moddb.com in einem Map-Pack zusammen und richteten extra einen eigenen *Far Cry 2*-Mehrspieler-Server ein, auf dem alle Interessierten die Teile testen dürfen. Diese 75 Karten finden Sie auf Moddb.com. Unsere Favoriten sind *Once upon a Time in the East*, auf der Sie sich in einem Wildwest-Szenario bekriegen, und *In the Dark*, in der Sie durch eine gruselige, verlassene Stadt schleichen. Bei *All Eyes on Petra* geht es nicht um unsere Objektleiterin, sondern Sie schlendern an einem wunderschönen Strand entlang und erkunden einen mysteriösen Tempel. In der Karte *Grand Canyon* besuchen Sie den titelgebenden Erdspalt. Im Kolosseum bekämpfen Sie sich auf der Karte *The Bloodiest Acre*. Zwar haben uns diese Karten besonders gut gefallen, alle anderen sind aber ebenfalls hervorragend – sonst hätten sie schließlich nicht beim Wettbewerb gewonnen. Probieren Sie sie selbst aus und erfreuen Sie sich nicht nur an der grandiosen Optik, sondern auch an den taktischen Möglichkeiten und den tollen Architekturen. Andreas Bertits

Info: www.moddb.com/events/far-cry-2-level-design-contest/addons

Far Cry 2: Moddb-Map-Pack

MODUS:	Mehrspieler
VORAUSSETZUNG:	Far Cry 2
GRÖSSE IN MEGABYTE:	381
AUF DVD:	Nein
WERTUNG:	SEHR GUT

HALF-LIFE 2

Da kannst du einpacken!



Der Tierpfleger hat es auf einen ausgebrochenen Rumpus abgesehen.

Der Spieler hat einen Grummie bewusstlos geschlagen und fängt ihn gleich ein.

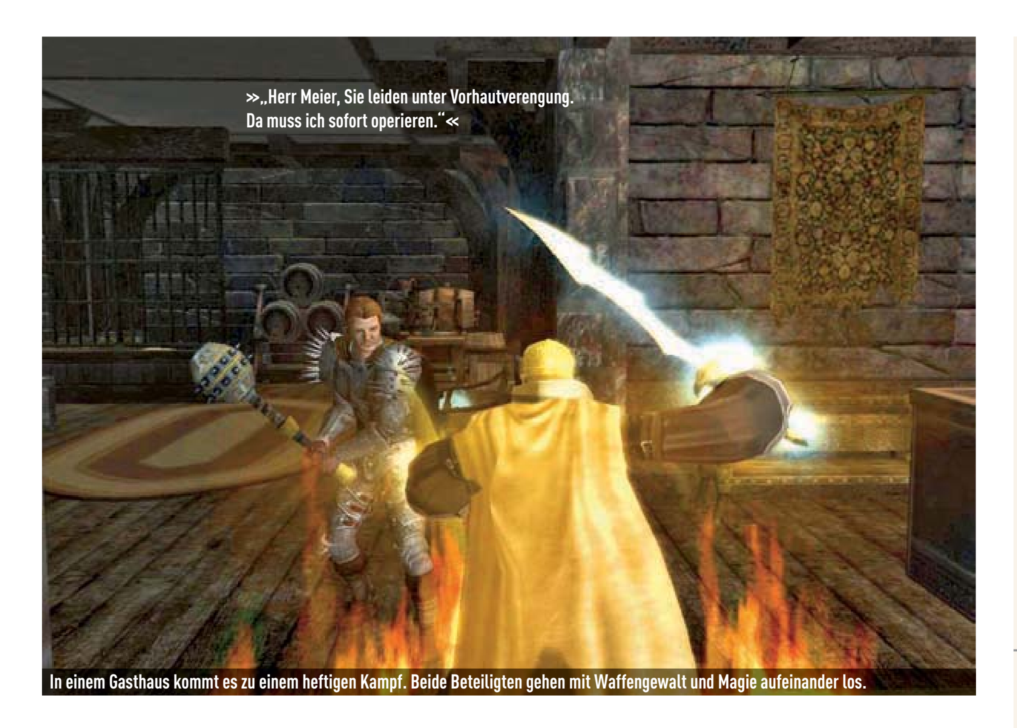
Zootiere, die ausbrechen, und ein Sepia-Farbton als Stummfilmhommage – das kann nur eine Guildhall-Mod sein!

THE GHASTLEYBRIAR ZOO INCIDENT | Zoodirektor Thaddeus Ghastleybriar hat ein Problem. Seine Viecher mit Namen Oddbob, Grummie und Rumpus sind ausgebüxt und trampeln quer durch alle Gehege. Das kostet Tierpfleger Edward Mump – und damit auch Sie als Spieler – die Nachtruhe, denn der Typ soll die Biester in der Komplettkonvertierung von 14 Studenten der US-amerikanischen Guildhall-Universität wieder einfangen. Ausgerüstet mit einem Jutesack dackeln Sie durch den verwinkelten und antik wirkenden Zoo. Blöd, dass Edward wie ein Rollstuhlfahrer die Beine nicht hebt und über den Boden zu schweben scheint. Für eine Animation der unteren Extremitäten war wohl keine Zeit mehr? Dafür kann er mit den oberen Gliedmaßen umso besser austeilen. Mit der linken Maustaste hauen Sie den ausgebrochenen Biestern den Jutesack dermaßen auf die Omme, dass sie betäubt zusammenbrechen und Sie sie dann mit der rechten Maustaste einsammeln. Erwischen Sie die Biester, bevor Sie ausweichen können, verlieren Sie Lebensenergie. Popcorn, das Sie in den Verkaufswagen oder Mülleimern finden, füllt die Leiste wieder auf. Einige Abschnitte sind erst zugänglich, wenn Sie eine bestimmte Anzahl Tiere eingefangen haben. Darüber gibt die rechte Bildschirmanzeige Auskunft. Und am Ende erwartet Sie sogar ein kleiner Bosskampf. Olé! Marc Brehme

Info: www.beditheory.com/teamProjects.html

Half-Life 2: The Ghastleybriar Zoo Incident

MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	Half-Life 2, Steam
GRÖSSE IN MEGABYTE:	353
AUF DVD:	Nein
WERTUNG:	GUT


»„Herr Meier, Sie leiden unter Vorhautverengung. Da muss ich sofort operieren.“«

In einem Gasthaus kommt es zu einem heftigen Kampf. Beide Beteiligten gehen mit Waffengewalt und Magie aufeinander los.

NEVERWINTER NIGHTS 2: STORM OF ZEHIR

Akute Suchgefahr

Zwischen den Ländereien Aglarond und Thay kriselt es. Als Schatzsucher stehen Sie zwischen den Fronten.

THE SUBTLETY OF THAY | Da will man mal nett sein und helfen – und dann das! Aus lauter Herzensgüte erklären Sie sich bereit, für den Museumskurator der Stadt Glarondar ein gestohlenes Amulett zurückzubringen. Hört sich nach wenig Stress und einem schnellen Goldtaler an. Doch wenig später haucht der Kurator sein Leben aus und das Kleinod ist erneut gemopst. Und wen verdächtigen die Wachen von Glarondar nun des Mordes? Sie haben es schon erraten: Sie! Trotzdem möchte man Ihnen eine Chance geben zu beweisen, dass Sie unschuldig sind. Sie müssen das Amulett wiederfinden, sonst baumelt Ihr virtueller Körper am Galgen. Also schnell die sieben Sachen gepackt und auf ins Abenteuer. Aber natürlich bleibt es nicht bei der Suche nach dem Schmuckstück. Während Ihrer Reise decken Sie Intrigen zwischen den Ländern Thay und Aglarond der Vergessenen Reiche auf und werden in ein Ränkespiel der Mächtigen gezogen.

DAS BESTE VOM BESTEN

The Subtlety of Thay gehört zu den derzeit beliebtesten Modulen der *Neverwinter Nights 2*-Community. Klar, dass wir Sie nun damit beglücken, immerhin liegt uns Ihr Wohl am Herzen, liebe Leser. Die ausgeklügelten Kämpfe, die interessanten Dialoge mit den vielen Nichtspieler-Charakteren, wunderschön gestaltete Landschaften und das Augenmerk auf die Geschichte und Politik des Fantasy-Landes Vergessene Reiche zeigen, warum dieses Modul zu Recht so gern gespielt wird. Die ersten beiden Teile der englischsprachigen Trilogie finden Sie auf der unten angegebenen Webseite. Die finale Episode ist noch in Entwicklung. Andreas Bertits

Info: http://nwvault.ign.com

Neverwinter Nights 2: Storm of Zehir - The Subtlety of Thay

MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	NWN 2, Storm of Zehir
GRÖSSE IN MEGABYTE:	587
AUF DVD:	Nein
WERTUNG:	SEHR GUT


»Baumschule: Lehrerkonferenz.«

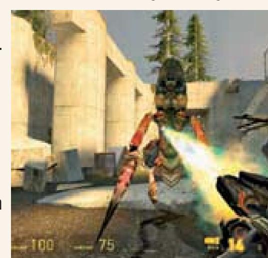
Die Helden suchen in einem Fort Schutz vor den anrückenden Feinden.


Vor einer Villa kommt es bei Nacht zu einem heftigen Kampf.

LIES MICH!

AUF DVD Joutomaa

Half-Life 2 | Auf dieser Einzelspielerkarte flüchten Sie als Rebell vor einer Kontrolle der Combine. Sie müssen Ihren Kumpanen vor der Stadt helfen, sich gegen einen Angriff der Combine zu verteidigen, bis ein ominöser Raketenstart erfolgt, der Sieg oder Niederlage bringt. Klingt komisch, ist aber so. Statt Zwischensequenzen oder Intro gibt's am Anfang zunächst Rätsel und Hüpfeinlagen, bevor Sie dann nach und nach die *Half-Life 2*-Standardwaffen finden und diese gegen die typischen Gegner aus dem Hauptspiel einsetzen. *Joutomaa* ist wie Sex nach zehn Jahren Ehe. Immer noch okay, aber auch nichts Besonderes. (MB)



Info: www.moddb.com/mods/joutomaa GUT

Nackt-Mod

Prince of Persia | Modder Teto hat nun eine Nackt-Mod für das neueste Abenteuer des persischen Prinzen gebastelt. Mit *Prince of Persia - Elika Nude Skins* halten einige nackte Varianten von Elika, aber auch ein paar sehr sexy Outfits für die Gespielin des Prinzen Einzug auf Ihre Festplatte. (MB)

Info: http://www.fileplanet.com/196654/190000/fileinfo/Prince-of-Persia---Elika-Nude-Skins-


SEHR GUT

AUF DVD Façade



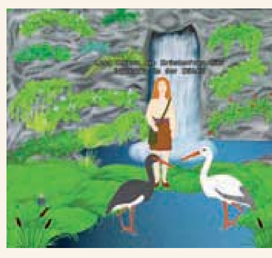
Gratisspiel | Ein Spiel der ganz anderen Art ist *Façade*. Nicht nur dass es mit so viel künstlicher Intelligenz vollgestopft ist, dass Einstein neidisch werden würde. Nein, es wird auch mit der Eingabe von englischen Sätzen über die Tastatur oder Mausgesten gesteuert. Als alter Kumpel eines Pärchens werden Sie eingeladen und dabei Zeuge von Streitigkeiten. Jetzt dürfen Sie die Ehe der beiden retten – oder die Tussi Grace küssen oder ihren Typen Trip anbaggern oder die Hausbar leersaufen oder, oder, oder. Aber treiben Sie es nicht zu bunt, sonst schmeißen die beiden Sie achtkantig raus! (MB)



Info: www.interactivestory.net GUT

AUF DVD Five Magical Amulets

Gratisspiel | In diesem Point&Click-Fantasy-Adventure müssen Sie als fesche Maid Knall auf Fall ein ganzes Königreich gegen den bösen Zauberer Zarkyran verteidigen. Dabei helfen Ihnen – Englischkundige werden es bereits am Spieletitel erkannt haben – fünf magische Amulette, die Sie schleunigst auftreiben müssen. Also rumlatschen, Sachen einsammeln, mit Leuten und Tieren (!) labern. Sie wissen schon. Ein Adventure eben ... (MB)



Info: http://offstudio.fabry.cz/mb GUT

GRATISSPIEL



In einem Kellergewölbe treffen zwei schwer bewaffnete Gegner aufeinander.

Cellfactor: Revolution

Physik in der Schule war immer arschlangweilig. In diesem Shooter sorgt sie jedoch für geniale Effekte und taktische Kampfstrategien.

Der kostenlose Shooter *Cellfactor: Revolution* wurde ursprünglich entwickelt, um die Fähigkeiten der sogenannten Physx-Karte von Ageia zu demonstrieren. Mittlerweile ist die Firma ebenso Geschichte wie Honeckers DDR und damit auch die Beschränkung des Titels auf die Physikbeschleunigungskarte. Ohne diese konnte man früher nämlich nur zwei Levels des Shooters spielen und guckte bei den anderen in die Röhre. Seit Nvidia die Firma Ageia schluckte, flutschen aber bei halbwegs aktuellen Nvidia-Grafikkarten die Ageia-Physikbefehle auch über die normale Pixelschleuder, einen aktuellen Grafikkartentreiber vorausgesetzt. Diese geniale Software-Lösung bedeutet also, dass Sie *Cellfactor: Revolution* mittlerweile ohne Beschränkungen spielen und sich darin an coolen Effekten wie physikalisch korrekt flatternden Planen, herumfliegenden Kisten oder abbröckelnden Putzpartikeln erfreuen können. Eine der Fraktionen wartet übrigens mit Psi-Kräften auf. Bitte beachten Sie unbedingt die Readme-Datei zur Installation! Marc Brehme

Info: www.cellfactorrevolution.com

AHOI, BROWSE!


Die Ansicht Ihrer Siedlung bietet Ihnen Übersicht über bereits errichtete Gebäude.

Kings Age

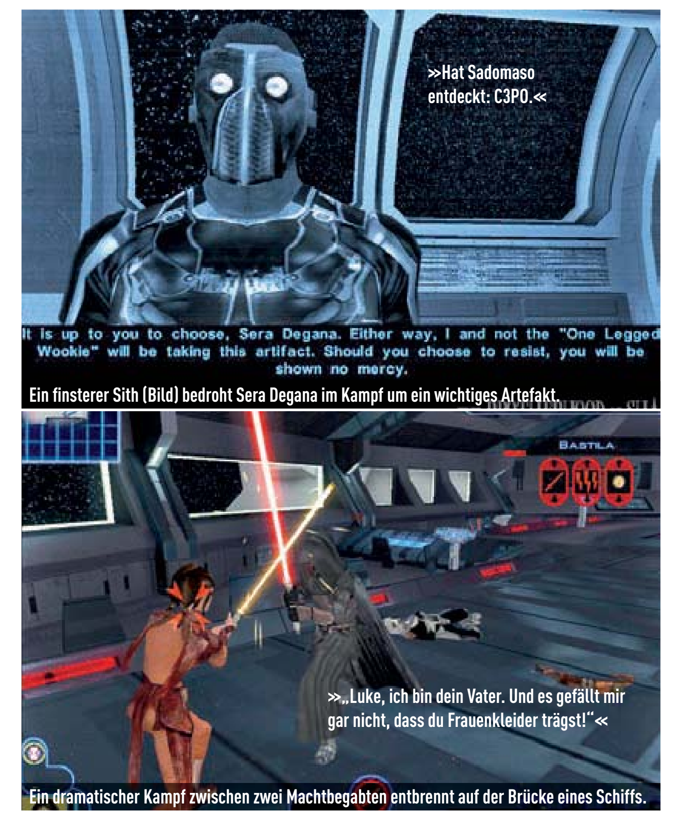
Spielen Sie in diesem Browserspiel König und erweitern Sie Ihr Reich, heben Sie Armeen aus und überfallen Sie Feinde.

Heute ein König! Morgen auch und übermorgen ... wenn Sie möchten. *Kings Age*, das neue Strategiespiel der Gameforge AG, versetzt Sie ins Mittelalter. Hier sind Sie Herrscher über einen kleinen Landstrich. Sie bauen neue Gebäude, etwa Kasernen oder Verstecke (in denen Sie Ihre Ressourcen vor Überfällen in Sicherheit bringen), oder Sie erweitern Ihre bisher errichteten Bauwerke, sodass diese effektiver produzieren. An die Rohstoffe gelangen Sie über Erzbergwerke, Steinbrüche und Sägewerke. Allerdings dauert es immer eine gewisse Zeit – abhängig von der Stufe des jeweiligen Gebäudes – bis genug Ressourcen für Erweiterungen und neue Bauwerke vorhanden sind. Wenn Sie Soldaten ausbilden, können Sie die Reiche von Mitspielern überfallen und so deren Rohstoffe stibitzen. In dem in Kürze verfügbaren Premium-Zugang erhalten Sie gegen echtes Geld diverse Vorteile: So können Sie dann zwei Bauaufträge parallel laufen lassen und eine detailliertere Siedlungsübersicht verspricht mehr Überblick. Andreas Bertits

Info: www.kingsage.de

STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Ritter in der Not



Ein finsterer Sith (Bild) bedroht Sera Degana im Kampf um ein wichtiges Artefakt.

Ein dramatischer Kampf zwischen zwei Machtbegabten entbrennt auf der Brücke eines Schiffs.

Erleben Sie als Revan die dunkle Vergangenheit und lüften Sie das Geheimnis seiner Geschichte.

BROTHERHOOD OF SHADOW | Wir wussten es: Die Macht ist mit uns! Anders können wir nicht erklären, dass uns heute eine Mod für das sechs Jahre alte *Star Wars: Knights of the Old Republic* in die Hände fiel. Und die hat es in sich! Sie erleben in einer Rückblende die Hintergrundgeschichte des Protagonisten Revan und haben aktiv daran teil, wie er dem Bösen verfiel. Jetzt tun Sie nicht so entsetzt, weil wir das große Geheimnis des Spiels verraten haben, liebe Leser! Nach sechs Jahren kann man ja wohl erwarten, dass Sie die Geschichte mit allen Überraschungen kennen! Also weiter im Text. Der einst gute Revan verfällt also der Dunklen Seite der Macht und wer steckt wieder dahinter? Genau, eine Frau. War ja klar. In der spielbaren Rückblende *Brotherhood of Shadow* von Silveredge9 trifft der Spieler auf die Sith Matilda, die ihn langsam in den Abgrund führt. Die neuen Missionen und Dialoge fügen sich hervorragend in das Spiel ein und eröffnen einen tieferen Einblick in die Vergangenheit von Revan. Zusätzlich finden Sie in der Mod neue Gegenstände, was *Brotherhood of Shadow* außerdem zu einem guten Grund macht, Biowares Rollenspiel noch einmal auszupacken. Silveredge9 arbeitet derzeit übrigens an einer Fortsetzung mit dem Titel *Solomon's Revenge*. Achten Sie bitte auf die Readme-Datei für Installations- und Startanweisungen. Andreas Bertits

Info: www.silveredge9.com

Star Wars: KotOR - Brotherhood of Shadow

MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	Star Wars: KotOR
GRÖSSE IN MEGABYTE:	25,8
AUF DVD:	Nein
WERTUNG:	SEHR GUT

WARCRAFT 3: THE FROZEN THRONE

Ein Paar für gewisse Stunden



Ork Thrall flüchtet aus einem Lager der Menschen, um eine eigene Armee aufzustellen.


Mit einem der vier Magierhelden befreien Sie ein Dorf und stoßen auf heftigen Widerstand.

***Warcraft 3* ist noch nicht tot. Mit diesen neuen Missionen erleben Sie wieder spannende Abenteuer mit Orks und Menschen.**

LORD DER CLANS & DER TAG DES DRACHEN | Man mag es kaum glauben, aber Blizzards *Warcraft 3* erfreut sich noch immer so großer Beliebtheit bei den Spielern, dass selbst nach sieben Jahren neue Karten und Kampagnen dafür erscheinen. Diesen Monat stellen wir Ihnen *Lord der Clans* und *Der Tag des Drachen* von OutsiderXE vor. Darin erleben Sie zwei spannende, aber für das *Warcraft 3*-Strategiespielprinzip untypische Abenteuer. In *Lord der Clans* übernehmen Sie die Rolle des Orks Thrall, der aus der Gefangenschaft der Menschen flieht und schließlich zum Herrscher der Grünhäuter aufsteigt (Kenner des *Warcraft*-Universums wissen Bescheid). Dazu schleichen Sie alleine aus dem Lager der Feinde, erledigen einige *Pac-Man*-ähnliche Minispiele und führen schließlich eine Armee in die Schlacht. Besonders die interessanten Dialoge heben diese Mod von anderen Karten ab, obwohl einige vielleicht aufgrund der Menge des Textes das Gesicht verziehen. In der zweiten Kampagne *Der Tag des Drachen* erleben Sie wieder eher strategische Kost, auch wenn der Fokus hier auf den Charakteren der Geschichte liegt. Trotzdem schlagen Sie abwechslungsreiche und schwere Schlachten, sind aber auch mal in einem rollenspielähnlichen Abenteuer unterwegs. Hier haben Sie wieder eine Menge Text zu lesen, was sich jedoch sehr lohnt. Beide Mods wurden mit eigens erstellten 3D-Modellen und neuen Zaubersprüchen aufgewertet, die einen hervorragenden Eindruck hinterlassen. Sogar das Terrain unterzog OutsiderXE einer Schönheitskur. Nicht nur Fans der *Warcraft*-Hintergrundgeschichte sollten sich diese beiden Kampagnen unbedingt anschauen. Wer auf Strategie und gute Geschichten steht, kommt ebenfalls voll auf seine Kosten. OutsiderXE arbeitet derzeit an einer weiteren vielversprechenden Karte mit dem Namen *Der letzte Wächter*, die wir auf alle Fälle im Auge behalten.

Andreas Bertits

Info: http://warcraft.ingame.de

Warcraft 3: Lord der Clans & Der Tag des Drachen

MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	Warcraft 3 plus Add-on
GRÖSSE IN MEGABYTE:	97,9
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	SEHR GUT

SURF DOCH MAL DA RUM!

Auf diesen Internetseiten finden Sie alles rund um Ihren Liebling, egal ob heiße News aus der Community, brandneue Modifikationen, frische Karten oder sonstige kostenlose Erweiterungen, die das Spielerlebnis auffrischen. Nicht zu vergessen Patches, Upgrades und interessante Diskussionsforen.

SPIEL/SEITE	INTERNET-ADRESSE
Alles	www.moddb.com
Alles	www.extreme-players.de
Alles	www.demonews.de
Battlefield-Serie	www.bf-games.de
Call-of-Duty-Serie	www.cod-infobase.de
Command&Conquer-Serie	www.cnchq.de
Counter-Strike	www.clan00.de
Crysis	www.crymod.com
Crysis	www.crysis-hq.de
DHdR: Die Schlacht um Mittelerde 2	www.schlacht-um-mitteler.de
Enemy Territory: Quake Wars	www.etqwhq.de
Fallout 3	www.fallout-hq.de
Fallout 3	www.fallout3nexus.com
Far Cry 2	www.farcry2-hq.com
FIFA	www.fifastadt.de
Gothic-Serie	www.worldofgothic.de
GTA-Serie	www.gta-extreme.de
GTA-Serie	www.gtainside.com

SPIEL/SEITE	INTERNET-ADRESSE
Half-Life-Serie	www.hlportal.de
Medal of Honor: Airborne	www.planetmedalofhonor.com
Pro Evolution Soccer	www.pes-x.de
Rainbow-Six-Serie	www.rainbowsix.org
Sacred 2	www.sacred-legends.de
Spore	www.sporemods.org
Spore	www.thesporeworld.de
S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky	www.planet-stalker.de
Star Wars: Empire at War	www.eawhq.de
Steam-Spiele	www.hlportal.de
Team Fortress 2	www.teamfortress2.de
The Elder Scrolls 4: Oblivion	www.planetoblivion.de
The Elder Scrolls 4: Oblivion	www.scharesoft.de
The Witcher	www.the-witcher.de
Unreal-Serie und andere	http://unrealextreme.de
Warcraft 3	www.inwarcraft.de
World of Warcraft	www.buffed.de

SPIELETIPPS

Rogue Trooper

AUF DVD VOLL-VERSION

Da wir das Spiel diesen Monat auf der Heft-DVD haben, hat unsere Redaktion wieder tief in die Trickkiste gegriffen und einige hilfreiche Tipps herausgekramt. Viel Spaß!

Durchspiel-Bonus
Wenn Sie *Rogue Trooper* komplett durchdaddeln, bekommen Sie tolle Belohnungen. Der gewählte Schwierigkeitsgrad spielt dabei keine Rolle. Nachdem Sie den Endbildschirm bestaunt haben, starten Sie ein neues Spiel und klicken sich in das **Optionsmenü**. Hier wählen Sie den Unterpunkt **Cheats**. Dort stehen Ihnen nun folgende neue Optionen zur Verfügung:

Extreme Ragdoll: Wir wollen nicht zu viel verraten, aber zartbesaitete Gemüter sollten von dieser Möglichkeit lieber Abstand nehmen ...

Hippie Blood: Das Blut wird durch bunte Blumen ersetzt. Sehr lustig!

Low Gravity Ragdoll: Getötete Feinde fallen nicht zu Boden, sondern fliegen umher. Tipp: Schießen Sie auf den Sauerstofftank, um Pixel-Leichen in eine Rakete zu verwandeln.

Freie Levelauswahl
Sobald Sie eine Mission absolviert haben, dürfen Sie diese im Cheat-Menü zu jeder Zeit anwählen.

Alle Waffen und Aufrüstungen
Spielen Sie *Roque Trooper* auf einem beliebigen Schwierigkeitsgrad durch. Nun starten Sie **keine neues Spiel,** sondern versetzen sich mit der **freien Levelauswahl** (siehe oben) zurück in die **ersten Mission.** Der Vorteil: Sie behalten alle Waffen und Ausrüstungsgegenstände des vorigen Spiels. Jetzt können Sie die Gegner von Anfang an so richtig rannehmen.

Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3

Erfüllen Sie die angegebenen Bedingungen, um Spezialeinheiten freizuschalten.

Einheit	Bedingung
Crono Commando	Erobern Sie ein Kriegslabor der Alliierten.
Crono Ivan	Erobern Sie eine Basis der Alliierten und bauen Sie eine Alliierten-Baracke.
PSI Commando	Erobern Sie ein Kriegslabor der Sowjets.
Yuri Prime	Erobern Sie eine sowjetische Basis und bauen Sie eine sowjetische Baracke.

Left 4 Dead

Klicken Sie sich ins **Optionsmenü** und wählen Sie den **Abschnitt Keyboard/ Mouse.** Hier aktivieren Sie die **Entwickler-Konsole**. Sobald dies geschehen ist, können Sie die Konsole während des Spiels per Druck auf die **Zirkumflex-Taste** öffnen. Geben Sie **SV-Cheats 1** in die Kommandozeile ein und bestätigen Sie mir der **Eingabe-Taste**. Nun ist der Cheat-Modus aktiv und die abgedruckten Codes lassen sich verwenden.

Cheat	Wirkung
God	Unverwundbarkeit
Noclip	Durch Wände gehen
Sv_infinite_ammo 1	Unendlich Munition
Ent_fire !self settteam 1	Als Zuschauer spielen
Ent_fire !self settteam 2	Als Überlebende spielen
Ent_fire !self settteam 3	Als Infizierter spielen
Sv_lan 0	LAN-Funktion ermöglichen
Openserverbrowser	Verfügbare Server anzeigen

Objekte herzaubern
Geben Sie **give** und danach einen **Gegenstand aus der Liste** ein – Ihr Wunsch geht augenblicklich in Erfüllung!

Code	Objekt
Autoshotgun	Super-Schrotflinte
first_aid_kit	Erste-Hilfe-Koffer
gascan	Benzin-Kanister
hunting_rifle	Jagdgewehr
molotov	Molotowcocktail
oxygen_tank	Sauerstoff-Tank
pain_pills	Schmerztabletten
pipe_bomb	Rohrbombe
propane_tank	Propan-Tank
rifle	Gewehr

Grand Theft Auto 4

Auch hier haben wir einige neue Tricks, die das Ganovenleben erleichtern.

Vier Varianten, den Fahndungslevel zu senken
- Schnappen Sie sich ein Polizeiauto und starten Sie den Job „Verbrecher zu Fuß". Nun flitzen Sie ohne Rücksicht auf Verluste zum Tatort und fahren den Gesuchten über den Haufen. Schon sind Sie alle Sterne los.
- Zum nächsten Unterschlupf fahren und abspeichern, schon verlieren die Ordnungshüter das Interesse. Achtung: Dieser Trick funktioniert NICHT während einer Mission.
- Starten Sie eine beliebige Mission. Sobald die Zwischensequenz beginnt, sinkt Ihr Fahndungslevel auf null.
- Kapern Sie ein schnelles Boot und brausen Sie mit Höchstgeschwindigkeit auf die offene See. Die Polizei bricht nach wenigen Minuten die Verfolgung ab.

Autos klauen
Wenn Sie einen Fahrer aus seinem Auto zerren, reagieren die Polizisten allergisch. Es gibt aber eine Möglichkeit, den Fahrzeughalter davonzujagen, ohne ihm ein Haar zu krümmen. Stellen Sie sich dazu einfach vor oder neben die Karre und bedrohen Sie den Besitzer mit einer Schusswaffe. In den meisten Fällen rennt dieser panisch davon – die Polizei stört das komischerweise nicht.

Gratis-Maut
Fahren Sie hinter ein Auto, das noch nicht gezahlt hat, und schieben Sie es einfach durch die Schranke. So müssen Sie keine Gebühren zahlen und bekommen keinen Fahndungsstern.

Spore Labor

Drücken Sie gleichzeitig die **Strg-**, **Shift-** und **C-Taste,** um das **Cheat-Fenster** zu öffnen. Hier geben Sie die Cheats ein und bestätigen mit der **Eingabe-Taste**.

Cheat	Wirkung
addDNA	Sie erhalten 150 DNA-Punkte.
refillmotives	Volle Gesundheit und Energie
moremoney	Mehr Geld in der Zivilisations- und Weltraum-Phase
levels –unlock	Alle Phasen freischalten
spacecreate	Sie erhalten alle Terraforming-Tools in der Weltraumphase.
Settime [Stunde, Minute]	Setzt die Zeit auf die gewünschten Angaben
Freedom [on/off]	Komplexes Spiel an-/ausschalten
Unlocksuperweapons	Alle Superwaffen freischalten
Freecam	Kamera-Modus ändern
Quit	Spiel beenden

Außerdem lassen sich die Eigenschaften der Völker ändern. Dazu geben Sie Folgendes in das Cheat-Fenster ein:
Setconsequencetrait (Eigenschaft)

Für **Eigenschaft** bieten sich die angegebenen Möglichkeiten:
cell carnivore, cell_herbivore, cell_omnivore, creature_aggressive, creature_social, creature_mixed, tribe_aggressive, tribe_social, tribe_mixed, civ_military, civ_economic, civ_religious, space_bard, space_ecologist, space_zealot, space_diplomat, space_scientist, space_trader, space_shaman, space_warrior, space_wanderer, space_knight

PC ACTION HILFT!

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC ACTION angesprochen wurde? Die Redaktion steht Ihnen nach Möglichkeit mit Rat und Tat zur Seite.

Verfassen Sie einen Eintrag im entsprechenden Genre-Forum auf www.pcaction.de.

Technische Fragen: **09001/101950***

Tipps & Tricks: **09001/101951***

Täglich von 8 bis 24 Uhr!
* Der Anruf kostet 1,86 Euro pro Minute.

LOGITECH G19

Schaufenster

Mit der neuen Tastatur G19 von Logitech können Sie auf dem integrierten Bildschirm beim Zocken Youtube-Videos anschauen.

TASTATUR | Der kleine Monitor oben in der Tastatur bietet die Auflösung 320 x 240 und entspricht damit aktuellen Handy-Bildschirmen. Dank der Logitech-Software können Sie damit Teamspeak, Fotos, Internet-Nachriten, die Uhrzeit oder sogar Videos von youtube.com darstellen. Zudem ermöglicht der Monitor die Wiedergabe der Sideshow-Technik von Windows Vista. Wir konnten die edle Tastatur bereits testen: Der Bildschirm ist stets scharf und lässt sich für den optimalen Blickwinkel neigen. Die Tasten eignen sich sehr gut für schnelle Action-Titel. Zudem lassen sich die zwölf G-Knöpfe am linken Rand der Tastatur mit Makros belegen – MMO-Spieler freuen sich. Dafür kostet das Tastenbrett mit Bildschirm allerdings rund 150 Euro. Daniel Möllendorf

Info: www.logitech.de



Am oberen Rand der Tastatur sitzt der kleine Bildschirm, auf der linken Seite befinden sich die Makro-Tasten.

RAZER MAMBA

Spiel frei!

Auch ohne Kabel soll sich Razers neue Spielermaus Mamba optimal für schnelle Shooter eignen.

MAUS | Vorweg: Die Mamba soll in den nächsten Wochen verfügbar sein und rund 130 Euro kosten. Damit ist sie für besonders anspruchsvolle Spieler gedacht. Dementsprechend arbeitet der verwendete Lasersensor mit 5.600 Dpi. Die Reaktionszeit soll bei einer Millisekunde liegen und die Beschleunigung bei 50 g. Zudem können Sie entscheiden, ob Sie das mitgelieferte Kabel anschließen möchten oder nicht – beim ersten Probespielen mit einem Vorabmodell fiel uns kein Unterschied bei der Reaktionszeit auf. Im kabellosen Einsatz kommt 2,4-GHz-Technik zum Einsatz. Der Akku reicht angeblich für 72 Stunden normalen Einsatz oder für 14 Stunden Dauerspielen. Auf dem integrierten Speicher sichern Sie Ihre Mauseinstellungen. Daniel Möllendorf

Info: www.razerzone.com



Die Razer Mamba können Sie mit oder ohne Kabel verwenden.

GEWINNSPIEL

Hui, Teufel!

PC ACTION und Teufel verlosen Top-Lautsprecher für Spieler.

Lautsprecher von Teufel liefern besten Klang zum fairen Preis. Das Concept E Magnum Power Edition bietet 5.1-Raumklang, das Motiv 2 hingegen Stereowiedergabe.

Welche Produkte bietet Teufel unter anderem an?
a) Lautsprecher
b) Flüstertüten
c) Grillkohle für das Fegefeuer

Die genauen Teilnahmebedingungen finden Sie auf Seite 9.



Motiv 2

Concept E Magnun Power Edition

LIES MICH!

Nvidia: Alte Grafikkarte mit neuem Namen

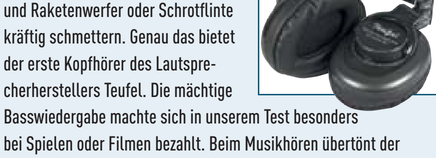


Grafikkarte | Die Mittelklasse-Karte Geforce 9800 GTX+ wird künftig als Geforce GTS 250 angeboten. Damit passt Nvidia die Bezeichnung dem Namensschema der neueren Karten Geforce GTX 280 und GTX 260 an.
Die Spezifikationen bleiben gleich: So verfügt die GTS 250 über 128 Pixelshader- und 64 Textureinheiten. Die Taktraten liegen unverändert bei 738/1.836/1.100 Megahertz (Chip/Shader/Speicher). Zunächst ist die GTS 250 als Ein-Gigabyte-Variante verfügbar – später folgt eine günstigere Version mit 512 Megabyte. (DM)

Info: www.nvidia.de

Teufel: Kopfhörer AC 9050 PH mit gigantischem Bass

Kopfhörer | Gerade bei Action-Titeln kommt es besonders auf einen kräftigen Tieftöner an, damit Explosionen angemessen rumsen und Raketenwerfer oder Schrotflinte kräftig schmettern. Genau das bietet der erste Kopfhörer des Lautsprecherherstellers Teufel. Die mächtige Basswiedergabe machte sich in unserem Test besonders bei Spielen oder Filmen bezahlt. Beim Musikhören übertönt der Bass jedoch Mittel- sowie Hochtonbereich – manche Headsets wie das Beyerdynamic MMX 2 (90 Euro) lassen feinere Details erkennen. Der Kopfhörer AC 9050 PH ist für 70 Euro verfügbar. (DM)



Info: www.teufel.de

Western Digital bietet die erste Festplatte mit zwei Terabyte an



Festplatte | Genug Platz für jede Sammlung: Die WD20EADS aus der Caviar-Green-Reihe von Western Digital bietet als erste Festplatte 2.000 Gigabyte Kapazität (zwei Terabyte). Zudem verfügt sie über 32 Megabyte Cache und unterstützt ausschließlich den aktuellen SATA-Anschluss. Zum Erscheinungstermin der vorliegenden Ausgabe soll die Zwei-Terabyte-Platte bereits verfügbar sein und rund 220 Euro kosten. (DM)

Info: www.westerndigital.com

Neuer High-End-PC für Spieler

Komplettrechner | Anhand ihrer Testerfahrungen haben unsere Kollegen von der PC Games Hardware den optimalen PC für anspruchsvolle Spieler entwickelt.
Der PCGH-High-End-PC verfügt über den Vierkernprozessor Core 2 Quad Q9550, eine Geforce GTX 285, vier Gigabyte DDR2-1066-Speicher und eine Festplatte mit 1.000 Gigabyte Kapazität (ein Terabyte). Damit erreicht der Spielerechner 14.531 Punkte im beliebten Benchmark 3D Mark Vantage und kostet lediglich 1.249 Euro. Sie bekommen den PC beim Online-Händler Alternate unter folgender Adresse: (DM)

Info: www.alternate.de/pcgh

Wenn Ihnen Ubisofts Shooter nicht hübsch genug aussehen sollte, per Konsolenbefehl lässt sich die Optik noch verfeinern.

TUNING-TIPPS FÜR FAR CRY 2

Mach's dir schön!

Zusätzlich zu den Einstellungen im Optionsmenü bietet der Safari-Shooter mit der Konsole weitere Möglichkeiten, die Grafik zu verbessern. Dieses Problem kennen Sie vielleicht: Ein Spiel stellt im Optionsmenü eine ganze Reihe von Einstellungsmöglichkeiten bereit, um die Optik optimal an die Leistungsfähigkeit Ihres Rechners anzupassen. Doch abseits von Anti-Aliasing und Auflösung möchten Sie gern noch weitere, tiefer gehende Anpassungen vornehmen, für die jedoch reguläre Schalter im Optionsmenü fehlen. Im Falle von *Far Cry 2* gibt es da Abhilfe.

LÖSUNG: DIE KONSOLE

Dieser Problematik hat sich der Entwickler des Savannen-Shooters, Ubisoft Montreal, angenommen und mit der Konsole eine Möglichkeit geschaffen, solche Änderungen auch direkt während des regulären Spielverlaufs vorzunehmen. Einige der hier zu findenden Befehle bieten allerdings leider nur dieselbe Funktionalität wie ihre Schalter-Pendants im Optionsmenü. So sorgt beispielsweise die Aktivierung des Kommandos „gfx_DisableShadowGeneration" ebenso wie der reguläre Schalter „Schatten" für das An- beziehungsweise Abschalten derselben. Um die entsprechenden Befehle einzugeben, rufen Sie zunächst die Konsole mittels der Taste „^" (Haupttastenfeld: oben links) auf. Über die nun aktivierte Eingabeoberfläche (Interface) nehmen Sie die gewünschten Einstellungen vor. Zunächst sollten Sie sich jedoch einen groben Überblick über die zur Verfügung stehenden Kommandos verschaffen. Eine entsprechende Liste erhalten Sie durch die Eingabe des Fragezeichens und die anschließende Bestätigung. Die wichtigsten dieser Befehle finden Sie außerdem im Extrakasten auf der rechten Seite unten.

WEITERE BEFEHLE

Einige der interessantesten Optionen haben wir im Bildvergleich auf der rechten Seite für Sie zusammengefasst. Sie erkennen Befehle, welche das grafische Subsystem von *Far Cry 2* betreffen, grundsätzlich an dem „gfx_" am Anfang der Kommandozeile. Neben diesen Kommandos gibt es aber noch eine ganze Menge weiterer Eingabemöglichkeiten, die sich in der Regel direkt auf das Spielgeschehen auswirken. So bewirkt beispielsweise die Eingabe des Befehls „quit" beziehungsweise „quitToMainMenu" einen direkten Abbruch des Spiels. Auch die Aktivierung der Option „look_HelpCrosshair" zum Ein- und Ausschalten des Fadenkreuzes als Zielhilfe mag sich als nützlich erweisen, wenn Sie es bevorzugen, die entsprechende Einstellung direkt und ohne Umweg über das grafische Konfigurationsmenü vorzunehmen. Zur permanenten Anzeige der Bilder pro Sekunde und Aufnahme von Bildschirmfotos eignen sich die beiden Befehle „showFps" und „screenshot". Ersterer empfiehlt sich insbesondere, wenn Sie über die Konsole oder das Optionsmenü Änderungen an den Grafikeinstellungen vorgenommen haben und nun die Leistung ständig im Auge behalten wollen, ohne erst mittels des enthaltenen *Far Cry 2*-Benchmark-Tools (integrierter Benchmark) umfangreiche Messungen vorzunehmen.

EINE FRAGE DER DETAILS

Unter den Befehlen, die Sie mithilfe der Konsole ausführen können, befinden sich auch einige mit dem Zusatz „Lod", zum Beispiel „gfx_ClustersLodScale" oder „gfx_LodScale". Mithilfe dieser Befehle legen Sie fest, ab welcher Entfernung zur Spielfigur bestimmte Objekte beispielsweise mit hochauflösenden Texturen versehen werden. Der Einsatz derartiger Kommandos dient dem Ziel, plötzlich „aufpoppende" Grafiken zu vermeiden. Allerdings sollten Sie entsprechende Befehle nur äußerst vorsichtig verwenden, da der Einsatz zu Situationen führen kann, in denen regulär vorhandene Texturen einfach verschwinden und somit die ansonsten hervorragende Savannen-Atmosphäre des Titels empfindlich gestört wird. Manuel Schulz



DAMIT DAS KLAR IST!

WATER REFLECTION QUALITY
Grad der Umgebungsspiegelungen auf Wasserflächen. Je höher die Qualität, desto mehr Objekte werden gespiegelt.

WATER REFRACTION
Brechungsgrad des Wassers. Sorgt durch entsprechende Lichteffekte für erhöhten Realismus.

LEVEL OF DETAIL (LOD)
Detailstufen, die bei der realitätsnahen Simulation virtueller 3D-Umgebungen verwendet werden

GFX
Englische Abkürzung für Graphics, also Grafik. Leitet in *Far Cry 2* Konsolenbefehle für die Optik ein.

Konsolenbefehle in Far Cry 2: Der optische Unterschied



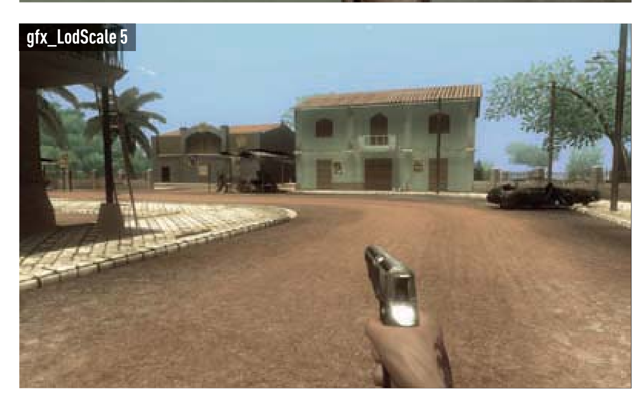














Wichtige Konsolenbefehle

Befehl	Wirkung
evict_resources	Freigabe von Ressourcen (D3D und Treiber)
gfx_HemiQuality	Konfiguration der Umgebungsdarstellung: 2 = dynamisch, 1 = statisch, 0 = aus
gfx_LeavesRatio	Bestimmt die Anzahl der Blätter an Bäumen
gfx_LeavesShadowRatio	Ändert das Verhältnis von Blättern und deren Schatten
gfx_LodScale	Konfiguriert das Level-of-Detail-System
gfx_MaxDecalCount	Maximale Anzahl, etwa von Einschusslöchern
gfx_MaxHemiMapDistance	Distanz, bis zu welcher die Hemi-Map benutzt wird
gfx_RealTreeCapsMax Distance	Bestimmt die Entfernung, bis zu der bewegte Bäume angezeigt werden
gfx_RealTreesLodScale	Reguliert die LOD-Skalierung der Bäume
gfx_TerrainDetailBlendView Distance	Ändert die Distanz, bis zu der entfernte Objekte mit blendenden Texturen versehen werden
gfx_TerrainDetailView Distance	Bestimmt, bis zu welcher Entfernung detaillierte Landschaftstexturen dargestellt werden
gfx_TerrainLodScale	Ändert die LOD-Skalierung der Umgebung
gfx_WaterReflectionQuality	Brechungsgrad des Wassers
gfx_WaterRefraction	Aktiviert die Brechung des Wassers
screenshot	Nimmt einen Screenshot auf
showFps	Zeigt die Bildwiederholrate (Framerate) an



Dank neuer Texturen mit einer vier- bis sechzehnfach höherer Auflösung erstrahlt Aventurien in ganz neuem Glanz.

DRAKENSANG OPTISCH AUFPOLIERT

Schönheitsoperation

Die Grafik der Verkaufsversion von *Drakensang* war solide, riss aber keinen vom Hocker. Das soll sich mit dem High-Texture-Pack ändern.

Die Welt Aventurien, Schauplatz von *Drakensang*, dem neuesten Abenteuer der Pen-&Paper-Rollenspiel-Serie *Das Schwarze Auge*, ist riesig. Dementsprechend groß ist auch die Anzahl der Texturen, welche die Entwickler von Radon Labs für die glaubwürdige Modellierung der virtuellen Welt benötigten. Diese Pixeltapeten haben die Macher grafisch aufgewertet.

PATCH 1.02

Obwohl *Drakensang* für ein Rollenspiel dieser Größe erstaunlich fehlerfrei auf den Markt kam, entdeckten wir einige kleinere Schönheitsfehler, welche die ansonsten sehr gute Spielatmosphäre beeinträchtigen. Zum Beispiel störte uns neben seltenen Textur- und Clipping-Fehlern (Objekte, die eigentlich hinter anderen verborgen sein sollten, werden angezeigt) auch der Verzicht auf eine Kantenglättungs-Option. Dieser Mängel waren sich auch die Mannen von Radon Labs bewusst und so behoben sie mit dem Patch Version 1.02 nicht nur die angesprochenen Mängel, sondern nahmen auch weitere Verbesserungen wie die bereits angesprochene Kantenglättung ins Spiel auf. Daneben dient der Software-Flicken auch als Basis für das ebenfalls neu erschienene „High Texture Pack", welches einigen Tausend Texturen zu neuem Glanz verhilft.

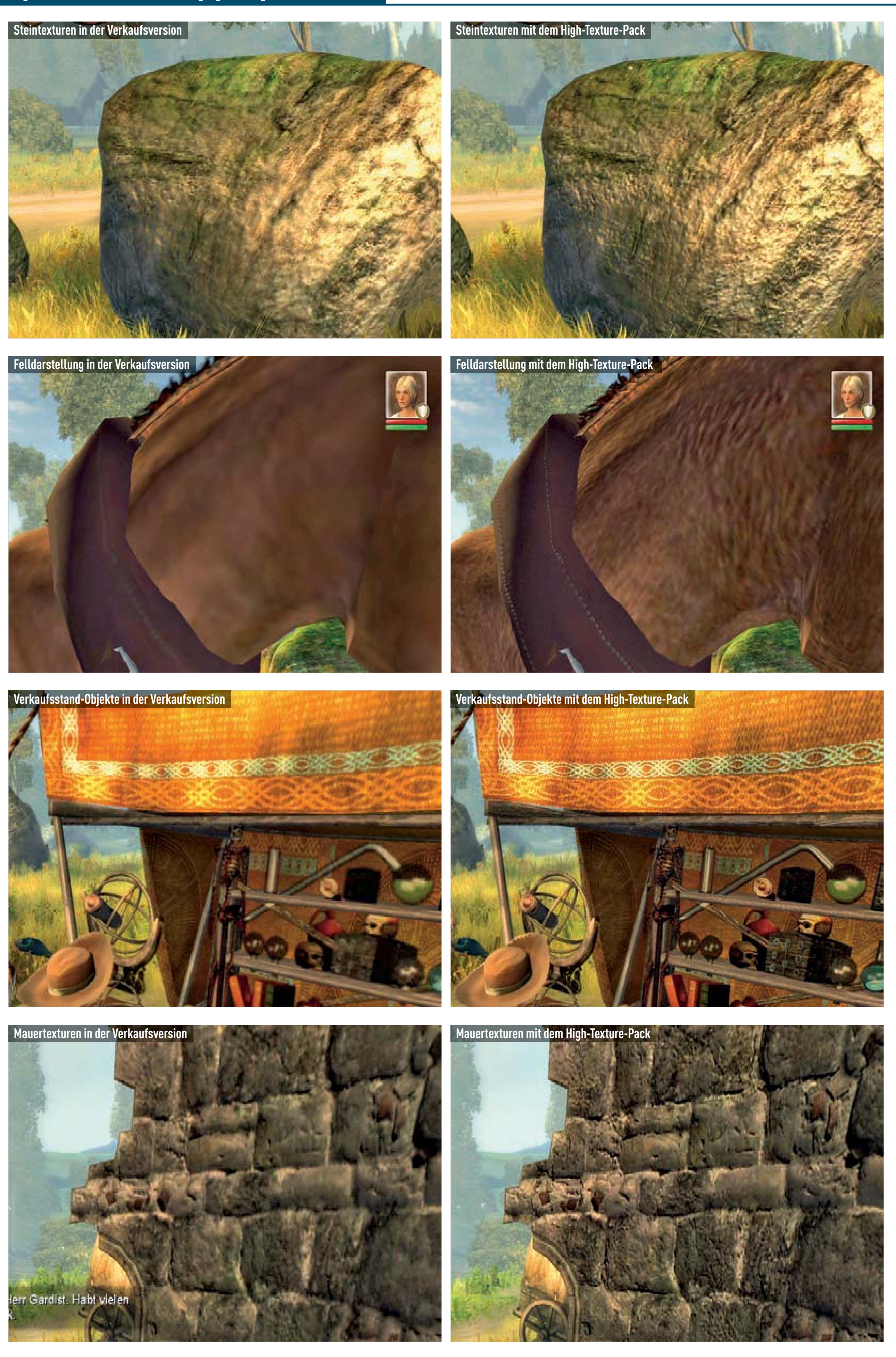
HIGH-TEXTURE-PACK

So ärgerlich es auch ist, dass die Entwickler der Community keinen Editor für den Entwurf eigener Charaktermodelle und Abenteuer in Aventurien zur Verfügung stellen, umso erfreulicher ist die Veröffentlichung des 1,7 Gigabyte großen Texturenpaketes. Fast alle Objekte der Spielwelt wurden mit neuen, hochauflösenden „Tapeten" versehen und das Spielerlebnis dadurch atmosphärisch wesentlich dichter gestaltet. Einige beispielhafte Vergleichs-Screenshots finden Sie auf der rechten Seite. Möglich wurde die bessere Optik durch eine höhere Texturauflösung. Diese wurde in den meisten Fällen auf das Vierfache, in einigen Fällen sogar auf das Sechzehnfache angehoben. Zusammen mit den zum Verkaufsstart ebenfalls noch nicht integrierten Außenbereichs-Lichtquellen hat die Welt von Aventurien somit nun endlich eine stimmungsvolle Atmosphäre erhalten, die der Rollenspielserie gerecht wird.

SYSTEMANFORDERUNGEN

Besitzer von Mittelklassesystemen können beruhigt aufatmen. Sie dürfen den frischen Charme des Spiels genießen, ohne für neue PC-Komponenten tief in die Tasche greifen zu müssen. An den Systemvoraussetzungen hat sich nämlich kaum etwas geändert. Nach wie vor sollte ein halbwegs schneller Ein- oder Zweikernprozessor in Ihrem Rechner stecken. Mehr Kerne machen sich im Spielablauf nicht bemerkbar. Ebenfalls gleich geblieben sind die Anforderungen an den Arbeitsspeicher. Hier sind Sie mit zwei Gigabyte auf der sicheren Seite und haben keine störenden Nachladeruckler zu befürchten. Leicht gestiegen sind dagegen die Ansprüche an die Grafikkarte, zumindest wenn Sie die nun verfügbare Kantenglättung hinzuschalten. Auf unserem – für *Drakensang* zugegebenermaßen leicht überdimensionierten – Testsystem (C2Q Q6600, Radeon HD 4870 1 Gigabyte, 3 Gigabyte DDR2-800, Windows Vista 32-Bit) stellten wir bei vierfachem Anti-Aliasing einen minimalen Einbruch der durchschnittlichen Bildwiederholrate von 68 auf 65 Bilder pro Sekunde (Fps) fest. Die Aktivierung der hochaufgelösten Texturen hingegen brachte keine Änderung. Lediglich die minimale Fps-Rate sank von 50 auf 35 Fps. Mit einer Mittelklasse-Grafikkarte wie der Geforce 8800 GT oder Radeon HD 3870 können Sie *Drakensang* nach wie vor in High-End-Optik genießen. Lediglich bei etwas älteren Modellen wie der Radeon X1950 Pro kann es zu gelegentlichen Rucklern kommen. Manuel Schulz

Vergleich: Verkaufsversion gegen High-Texture-Pack





Da viele Platinen-Partner die neue Geforce-Generation im Referenzdesign einkaufen, unterscheiden sich die Modelle mit Ausnahme des Aufklebers kaum voneinander.

15 AKTUELLE GRAFIKKARTEN IM TEST

Bildschöner Nachwuchs

Den Jahresbeginn nutzte Nvidia zur Vorstellung der neuen Geforce-Phalanx. Wir zitieren 13 neue Herstellerkarten für Sie ins Testlabor.

Die sogenannte Refresh-Generation ist da: Nvidia stellte im Januar den GT200b-Grafikchip vor. Dabei handelt es sich um keine neue Architektur, sondern um eine Verkleinerung (Shrink) des GT200-Chips vom Juni 2008. Das Resultat sind neue Grafikkarten mit höheren Taktraten und vor allem gesenktem Stromverbrauch. Wir testen die ersten Herstellerkarten auf Herz und Nieren. Als Zugabe gesellen sich auch zwei Radeon-Modelle mit alternativer Kühlung hinzu. Beachten Sie, dass sich die ersten neuen Karten nur marginal unterscheiden, da die Platinen-Partner traditionell das Referenzdesign einkaufen, ihren Aufkleber anbringen und eigene Gimmicks beilegen.

TESTVERFAHREN IM DETAIL

Entscheidend für die mit 60 Prozent gewichtete Leistungsnote der Testkandidaten sind die in Bildern pro Sekunde (Fps) gemessenen Bildwiederholraten (Frameraten) in unseren Testspielen. Die Lautstärke, die elektrische Leistungsaufnahme und das Übertaktungspotenzial werden ebenfalls gewertet und haben wie die Ausstattung eine Gewichtung von 20 Prozent. Die Lautstärke messen wir seit der letzten Marktübersicht aus einer Entfernung von einem halben Meter. So verwundert es insgesamt nicht, dass bei der Benotung nominell gleicher Karten oft nur kleine Differenzen zu beobachten sind.

DIE AKTE „SPULENFIEPEN“

Der Transistor-Koloss GT200 war für Nvidia vor allem eines: teuer in der Fertigung. GTX-280- und GTX-260-Karten benötigen neben dem kostenintensiven Grafikchip (GPU) auch eine Menge Material für den Platinenbau und die Kühlung. Neben der Verkleinerung des Grafikprozessors setzte Nvidia daher den Rotstift bei anderen Bauteilen der elektronischen Leiterplatte (PCB) an. Während unseres Test-Marathons kristallisierte sich jedoch heraus, dass diese Maßnahmen Folgen für die Geräuschkulisse haben. Sowohl die Geforce GTX 295 als auch die GTX 285 neigen zu lauterem Fiepen als ihre Vorgänger GTX 280 und 260. Bei sehr hohen Frameraten (oberhalb von 500 Fps) wird dies besonders deutlich und ähnelt einem Tinnitus. Das können Sie selbst testen, etwa im Hauptmenü von *Crysis (Warhead)*, den Ladevideos von *GTA 4* oder einfach bei einem alten 3D Mark, wo aktuelle Systeme 1.000 Bilder pro Sekunde erreichen. Die Lösung ist einfach: Aktivieren Sie die vertikale Synchronisation im Grafiktreiber. Im normalen Spielebetrieb bei zweistelligen Fps gleicht das Geräusch eher einem – deutlich unauffälligeren – Zirpen, das jedoch nicht immer auftritt und fallabhängig ist. Alle Geforce-Karten im Testfeld sind betroffen; nur die EVGA GTX 260 in 55-Nanometer-Fertigung ist etwas leiser.

MSI N295GTX-M2D1792: GEFORCE GTX 295 MIT DEM BESTEN ZUBEHÖR ▮ Wie eingangs erwähnt, setzen sowohl MSI als auch Asus und BFG auf Nvidias Grafikkarten-Referenzdesign. Dieses besteht aus der bekannten Sandwich-Bauweise inklusive zweier Platinen und Grafikchips, welche unter einer Metallhaube von einem Radiallüfter gekühlt werden. Die Konstruktion bläst die Luft schräg oberhalb der Grafikkarte hinaus, ein Teil davon entweicht durch die Steckplatzblende. Bereits im Leerlauf rauscht das Gebläse mit 3,1 Sone, was bei 50 Grad Celsius kühlen Grafikprozessoren verwundert. Nach zehn Minuten in der 3D-Mark-03-Schleife (Loop) wird ein Spitzenwert von nervtötenden 5,8 Sone erreicht, wobei die Grafikchips unter 85 Grad gehalten werden. Zum Vergleich: Der Konkurrent Radeon HD 4870 X2 bringt es sogar auf 6,7 Sone, eine Geforce GTX 280 erreicht ihren maximalen Geräuschpegel bei 3,4 Sone. Für Silent-PCs eignet sich die GTX 295 erwartungsgemäß also nicht.

DAMIT DAS KLAR IST!

SHADER-DOMAIN
Die Shader-Einheiten (ALUs) der Geforce-Karten (ab Version 8) arbeiten mit einer eigenen Taktdomäne, die deutlich schneller ist als die der Raster-Operatoren (ROPs).

HYBRID-KANTENGLÄTTUNG (16xS/32xS)
Inoffizielle Kantenglättungsmodi der Geforce-Karten, die „normales“ Multisampling-Anti-Aliasing (MSAA) mit Supersampling-Anti-Aliasing (SSAA) kombinieren.

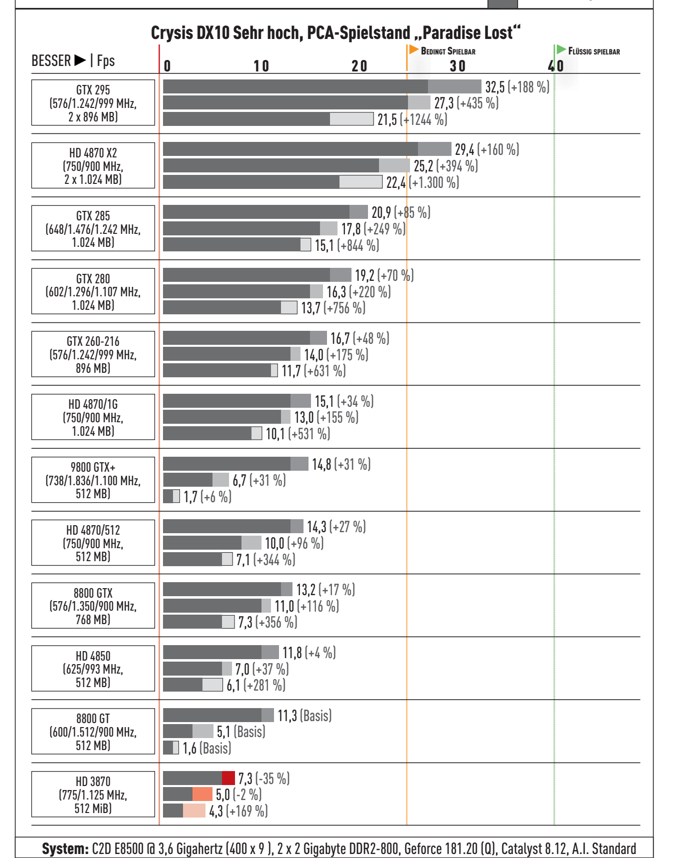
Doch genug der Kritik: Laut unseren Tests ist die Geforce GTX 295 die schnellste Grafikkarte der Welt. In einigen Fällen, speziell mit 8x FSAA und bei vollem Videospeicher, muss sie sich AMDs Spitzenmodell geschlagen geben, aber im Durchschnitt liegt sie mindestens zehn Prozent in Führung. Das gilt natürlich auch für MSIs Exemplar, welches mit dem Standardtakt (Chip: 576 Megahertz / Shader: 1.242 Megahertz / Speicher: 999 Megahertz) antritt. Der Kühler lässt bei 100 Prozent Drehzahl wortwörtlich viel Luft nach oben: 675/1.512/1.188 Megahertz entlocken wir unserer Retail-Karte, woraufhin die Leistung um etwa 15 Prozent steigt. Den knappen Testsieg verdient sich die N295GTX dank ihres Zubehörs: Neben der Vollversion von *Tomb Raider Underworld* liegen der am besten ausgestatteten Geforce GTX 295 im Testfeld diverse Adapter bei (siehe Testtabelle).

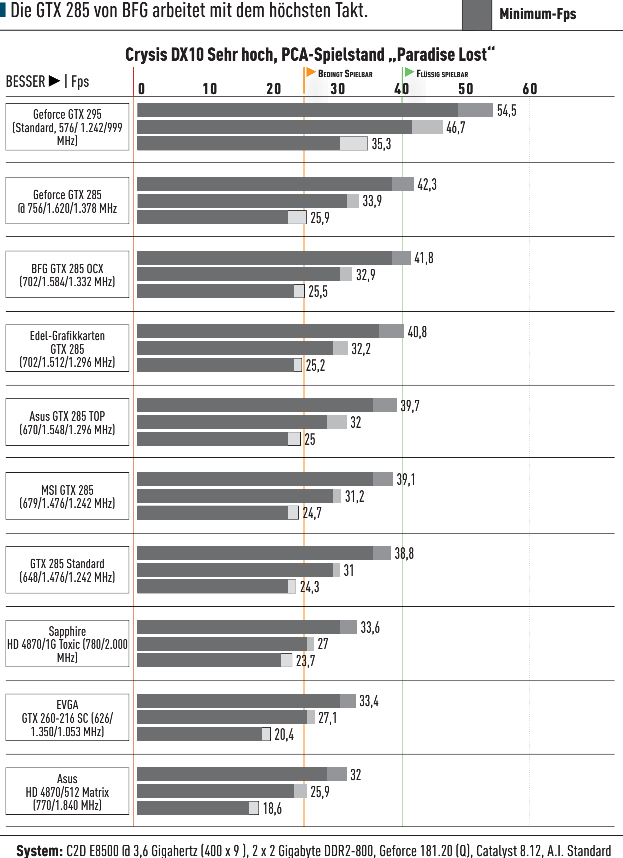
ASUS ENGTX295: AUSSTATTUNGSPURIST MIT BRACHIALER LEISTUNG ▮ Die zweite Geforce GTX 295 im Test setzt ebenfalls auf Nvidias Taktvorgabe. Im Gegensatz zur MSI-Karte liegt jedoch kein Spiel bei, Asus packt stattdessen einen Gutschein dazu, der Ihnen zehn Prozent Rabatt bei bis zu fünf Spielen einräumt. Anders formuliert: Kaufen Sie auf www.nzone.com fünf Titel, sparen Sie 25 US-Dollar. Das weitere Zubehör besteht aus einer DVD-Tasche und den obligatorischen Adaptern (6-auf-8-Pin für die Stromversorgung und DVI auf VGA). Ein weiteres Unterscheidungsmerkmal abseits von Packung und Aufkleber ist die Treiber-CD, die auch das Asus-eigene Hilfsprogramm „Gamer OSD" beinhaltet. Das Übertaktungspotenzial ist minimal höher als bei MSI: Der Speicher erreicht stabile 1.215 anstatt 1.188 Megahertz (Standard: 999 Megahertz) – doch jede Karte verhält sich hier individuell. Insgesamt ist die ENGTX295 eine pfeilschnelle Grafikkarte mit der gleichen Rechenleistung wie die Exemplare von MSI und BFG.

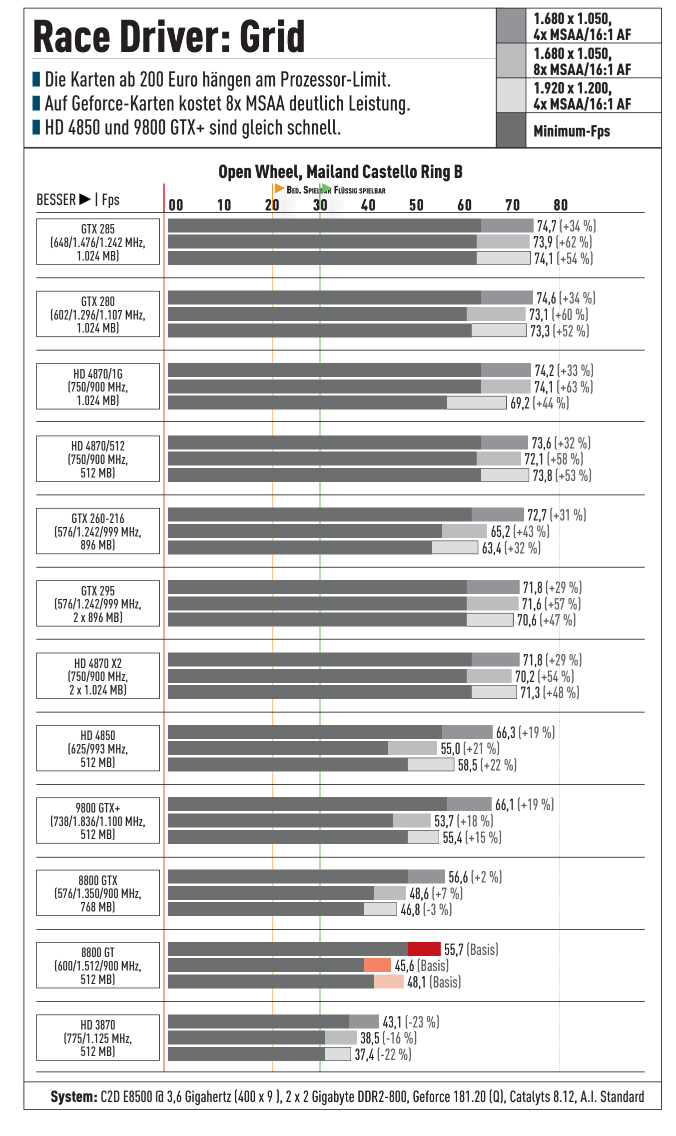
BFG GEFORCE GTX 295: SPITZENKARTE OHNE SCHNÖRKEL ▮ Der Nvidia-Exklusivpartner BFG verzichtet gänzlich auf ein Software-Paket. Neben der Geforce GTX 295 (Standardtakt) liegt nur eine Treiber-CD im Verkaufskarton, flankiert von allen nötigen Adaptern rund um Strom und VGA-Anschlussmöglichkeiten. Die Karte an sich erreicht im Vergleich mit den beiden Konkurrenten knapp die niedrigsten Temperaturen bei derselben Geräuschkulisse. Da jedoch auch BFG auf das Referenzdesign setzt, handelt es sich nur um Unterschiede innerhalb der Messtoleranz respektive baubedingte Streuung. Fazit: spartanisch, aber rasant schnell. Sollten Sie zum gleichen Preis die MSI N295GTX oder Asus' ENGTX295 bekommen, schlagen Sie wegen der besseren Ausstattung dort zu.

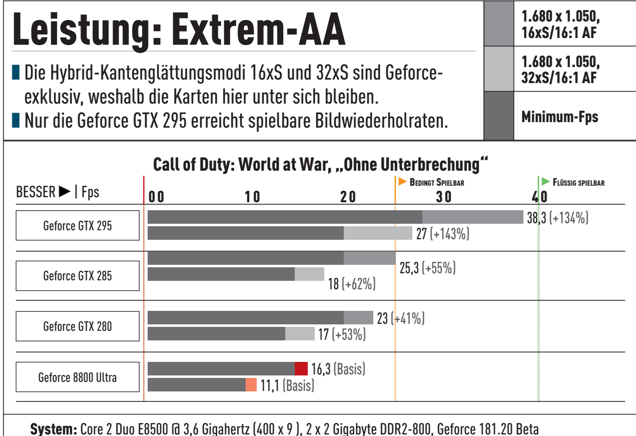
ZOTAC GEFORCE GTX 285 AMP-EDITION: DANK WERKSÜBERTAKTUNG UND GUTEM ZUBEHÖR DIE BESTE GTX 285 ▮ Der AMP-Zusatz signalisiert bei Zotac eine Übertaktung ab Werk. So tritt die GTX 285 AMP-Edition mit 702/1.512/1.296 Megahertz an, was im Direktvergleich mit dem Standardtakt (648/1.476/1.242 Megahertz) in etwa vier Prozent mehr Leistung resultiert. Das sanfte Tuning beeinflusst die Geräuschkulisse nicht: Wie die meisten anderen GTX-285-Platinen im Test erreicht sie unter Last relativ laute 3,9 Sone. Im Leerlauf beträgt die Lautheit 1,7 Sone, was durch den guten 2D-Modus erreicht wird. Auf dem Desktop arbeiten GTX-285-Karten mit 100/600/300 Megahertz (Chip/Shader/Videospeicher) und auf 1,05 Volt reduzierter Spannung (3D: 1,15 Volt). Die Leistungsaufnahme ist dementsprechend sehr gut und zehn Watt geringer als bei der (im Leerlauf) bereits sparsamen Geforce GTX 280. Den Testsieg unter den 285-ern erlangt Zotacs Karte wegen des guten Zubehörs: Neben allen nötigen Adaptern legt der Hersteller die Vollversion von *Race Driver Grid* und den 3D Mark Vantage in der Advanced-Version bei.

POINT OF VIEW GEFORCE GTX 285 EXO EDITION: RASANTE GTX 285 INKLUSIVE SPIEL ▮ Auch Point of View (PoV) setzt auf werksseitige Übertaktung. Die Exo-Edition – kurz für „Extreme Overclock" – taktet mit 702/1.584/1.269 Megahertz. Die Shader-Einheiten (ALUs) gehören damit zu den schnellsten unter den GTX-285-Karten, in der Praxis verpufft dieser Vorteil jedoch fast wegen der zaghaften Speicher-Übertaktung. Unser Muster erreicht als eine









Geforce oder Radeon?

KAUFEN SIE EINE GEFORCE, WENN SIE …

- … die Option auf einen flimmerfreien Anisotropen Filter (AF) haben möchten.
- … selbst entscheiden wollen, ob Transparenz-SSAA oder Transparenz-MSAA eingesetzt wird.
- … Supersampling-FSAA um jeden Preis haben möchten.
- … meist mit vierfacher Kantenglättung spielen, da 8x FSAA Ihnen zu viel Leistung kostet.
- … sich die Option auf SLI freihalten möchten (Nforce- oder X58-Chipsatz wird benötigt!).

KAUFEN SIE EINE RADEON, WENN SIE …

- … eine achtfache Kantenglättung lieben, die auf Radeons weniger leistungshungrig ausfällt.
- … das hübsche Custom-Filter-AA nutzen möchten (Achtung, leistungshungrig!).
- … gegenüber Texturflimmern unempfindlich sind – es ist nicht abstellbar.
- … die Kontrolle über „Optimierungen" (Catalyst A.I.) dem Treiber überlassen können.
- … Crossfire nutzen möchten. Es läuft auf allen Nicht-Nforce-Platinen.

der wenigen Karten stabile 1.620 Megahertz Shader-ALU-Takt. Als Beigabe zu einer der schnellsten Einchip-Karten gibt es neben den üblichen Adaptern die Vollversion des neuen *Prince of Persia*.

MSI N285GTX-T2D1G-OC: ZAGHAFT ÜBERTAKTETE GTX 285 ▮ Auch MSIs Geforce GTX 285 ist standardmäßig übertaktet. Die Steigerung betrifft jedoch nur die Shader des Chips, der mit 679 anstatt 648 Megahertz arbeitet; der Videospeicher bleibt unangetastet. Wenig verwunderlich kann sich die N285GTX-OC nur um Haaresbreite von den Referenzkarten absetzen. Dafür legt MSI mit *Tomb Raider Underworld* ein hochkarätiges Spiel bei. Weitere Unterschiede zu Zotac und Konsorten betreffen lediglich den Aufkleber. Alles in allem eine sanft übertaktete GTX 285 mit Spielbeigabe.

BFG GEFORCE GTX 285 OCX: DIE SCHNELLSTE EINCHIP-GRAFIKKARTE AB WERK ▮ Die OCX-Version entspricht der momentan schnellsten Geforce GTX 285 überhaupt: Der Standardtakt beträgt 702/1.584/1.332 Megahertz, womit sich die Karte in den Benchmarks vor die Konkurrenz setzt. Auch der durch Übertaktung erreichbare Takt fällt mit 756/1.620/1.456 Megahertz höher aus als bei den anderen Karten. Dem steht das magere Zubehör gegenüber – neben den obligatorischen Adaptern liegt der Packung nichts bei. Übrigens: Wenn Sie Ihr Exemplar auf www.bfg-tech.com/warranty registrieren, verdoppelt sich die Garantiezeit von fünf auf zehn Jahre. Fazit: rasend schnell, aber mager ausgestattet. Wenn Sie nur eine potente Karte brauchen, greifen Sie zu.

EDEL-GRAFIKKARTEN.DE GTX 285 PERFORMANCE EDITION: DIE „COOLSTE" GTX 285 ▮ Die GTX 285 des Online-Shops www.edel-grafikkarten.de unterscheidet sich in Feinheiten von den anderen im Vergleich. Die getestete Basiskarte stammt vom Hersteller Colorful und wurde nicht nur von jeglichen Aufklebern befreit, sondern auch übertaktet (702/1.512/1.296 Megahertz) und mit besserer Wärmeleitpaste versehen. So erwerben Sie eine GTX 285, wie sie Nvidia anbietet: ganz in Schwarz, mit einem dezenten, grünen Streifen. Durch die Verwendung der hochwertigen Wärmeleitpaste von Coollaboratory ist die Chiptemperatur geringfügig niedriger als bei den anderen Karten. An der Lautstärke oder dem Übertaktungspotenzial ändert die Maßnahme jedoch nichts. Das Zubehör gleicht dem von BFG, Gigabyte & Co.: Lediglich Adapter und Treiber liegen der durch eine gute Leistung überzeugenden „Edel"-Karte bei.

ASUS ENGTX285 UND ENGTX285 TOP: UNAUFFÄLLIGE GTX-285-PLATINEN MIT SPIELE-GUTSCHEINEN ▮ Asus offeriert seine Geforce GTX 285 sowohl als TOP-Karte als auch ohne diesen Zusatz. Ersteres ist eine Abkürzung für „Top Overclocking Performance" und Programm: Der Standardtakt beträgt 670/1.548/1.296 Megahertz, was die Leistung im Vergleich zur Nvidia-Vorgabe um etwa drei Prozent erhöht. Wie bei der ENGTX295 liegen den Karten Gutscheine zum ermäßigten Spielekauf bei. Statt der DVD-Tasche finden Sie hier außerdem Mauspads aus Kunstleder. Kurz und knapp: eine schnelle Grafikkarte mit ausreichendem Zubehör.

GIGABYTE GEFORCE GTX 285: SCHNELL – NICHT MEHR UND NICHT WENIGER ▮ Gigabytes Geforce GTX 285 arbeitet wie Asus' ENGTX285 (ohne TOP-Endung) mit Nvidias Taktvorgabe von 648/1.476/1.242 Megahertz. Auch in puncto Zubehör wagt Gigabyte keine Experimente: Neben einer Breakout-Box (Zwischenschaltgerät für RGB-Komponentenanschlüsse) sowie einem Adapter für Strom und von DVI auf VGA gibt es keine Extras. An dieser Stelle möchten wir auf unsere letzte Referenz, MSIs N280GTX Super-OC, verweisen. Diese taktet mit 702/1.404/1.152 Megahertz und nimmt es deshalb knapp mit normal getakteten GTX-285-Karten auf. Für die Neulinge sprechen das erhöhte Übertaktungspotenzial und die deutlich gesenkte Leistungsaufnahme. Während das Testsystem inklusive GTX 280 im 3D-Mark-Test 281 Watt benötigt, genehmigt sich der gleiche Rechner mit einer GTX 285 nur 254 Watt. Dennoch ist die ergraute GTX 280 im gerade stattfindenden Abverkauf eine Alternative, denn mehr Fps bekommen Sie für unter 300 Euro nirgends. Ob Sie eine Geforce GTX 285 mit Standardtakt oder eine übertaktete

GTX 280 kaufen, müssen letztendlich Sie entscheiden.

EVGA GEFORCE GTX 260-216 SUPERCLOCKED: SCHNELL UND SPARSAM ▮ Nvidia stellt die GTX 260 schrittweise auf 55-Nanometer-Fertigung um. Momentan sind sowohl 55- als auch 65-Nanometer-Modelle auf dem Markt. Das Problem: Nicht jeder Hersteller gibt explizit an, welches Exemplar er verkauft. Generell gilt: Befindet sich eine Metallverkleidung auf der Rückseite, handelt es sich um die alte, ohne Platte um die neue Revision. EVGA macht hier eine Ausnahme und versieht die neuen Karten mit einem „55 nm"-Aufkleber. Die Superclocked-Version (SC) startet ab Werk mit 626/1.350/1.053 Megahertz (Standard: 576/1.242/999 Megahertz); das Übertaktungspotenzial ist nicht höher als bei einer „alten" GTX 260. Dafür überzeugen Stromverbrauch und Lautstärke: Die neue GTX 260 ist unter Last 15 Watt sparsamer als die alte und dabei mit 3,5 gegenüber 4,1 Sone etwas leiser. Dazu gibt es EVGA-typisch zehn Jahre Garantie für die relativ teure Geforce GTX 260-216 Superclocked.

ASUS RADEON HD 4870/512 MATRIX: OPTISCH ANSPRECHENDE, JEDOCH LAUTE HD 4870 ▮ Asus bestückt die rabenschwarze Platine der Radeon HD 4870 Matrix mit einem interessanten Kühler. Dieser besitzt zwei Lüfter, wobei im Leerlauf und bei niedrigen Temperaturen nur einer seinen Dienst verrichtet. Wird die Karte wärmer, so schaltet sich die Verstärkung ein. Der positive Eindruck wird von der hohen Lautstärke getrübt: Bereits im Leerlauf erreicht die Karte 3,6 Sone, nach einigen Minuten 3D-Last gar 5,4 Sone. Trotz der dezenten Werksübertaktung auf 770/1.840 Megahertz (Standard: 750/1.800) bleibt der Grafikchip auf „eiskalten" 55 Grad – ein neues BIOS bringt eventuell einen Ruhemodus. In den Tests wird der optisch ansprechenden, aber zu lauten Karte trotz ihrer guter Übertaktungseigenschaften der kleine Speicher mit nur 512 Megabyte zum Verhängnis.

FAZIT

Die neuen Geforce-Karten überzeugen mit hoher Leistung zum fairen Preis. Während kompromissbereite High-End-Fetischisten zur GTX 295 greifen, raten wir anderen Spielern zur GTX 285. Diese ist relativ sparsam und schneller als die „alte" GTX 280. Letztere wird momentan abverkauft und ist für 300 Euro ein kurzfristiger Geheimtipp. Raffael Vötter

Empfehlungen der Redaktion:

Sapphire Radeon HD 4870/1G Toxic



Sapphires Radeon HD 4870 Toxic setzt auf eine eigens konstruierte Leiterplatte und Vapor-X-Kühlung. Der Heatpipe-„Henkel" an der Oberseite ist schon jetzt legendär.

Sie suchen eine leise und dabei pfeilschnelle Radeon? Sapphires neue Toxic kombiniert beide Vorteile zu einem fairen Preis.

Nachdem die Radeon HD 4870 schon einige Monate auf dem Markt ist, sprießen herstellereigene Platinendesigns wie Pilze aus dem Boden. Auch Sapphire setzt auf einen Eigenbau: Die Toxic-Platine strahlt im typischen Saphirblau und kommt im Gegensatz zur Referenz mit analogen Spannungswandlern aus. Die „Vapor X"-Kühlung, bestehend aus drei Heatpipes (Wärmerohren) und wohldosiertem Aluminium, bedeckt den RV770-Chip und die 1.024 Megabyte GDDR5-Speicher. Das Konstrukt pustet einen Teil der Luft über die Steckplatzblende aus dem Gehäuse, die andere Hälfte rauscht über die Spannungsreglermodule (VRMs) ins Innere.

Die Karte verfügt ab Werk über einen dezent erhöhten Takt: Anstatt mit 750/1.800 Megahertz rechnet sie mit 780/2.000 Megahertz. Dies macht sich in durchschnittlich fünf Prozent mehr Fps als bei einer Standard-HD-4870 mit einem Gigabyte Videospeicher bemerkbar. Ihre Muskeln zeigt die Toxic auf dem Gebiet der Lautstärke, wo sie durch Nichtauffallen auffällt. Im Leerlauf können Sie die Drehungen des Lüfters fast mitzählen (~800 U/min); die Karte ist hier mit 0,3 Sone unhörbar. Selbst im 3D-Mark-Loop steigt die Lautheit nur auf 1,5 Sone. Die Temperatur übersteigt dabei nur knapp die 70 Grad, während der AMD-Kühler bis zu 90 Grad durchgehen lässt und dabei lauter rauscht. Das Übertaktungspotenzial ist trotz dieser Bestwerte eingeschränkt: Mehr als 850/2.080 Megahertz sind nicht möglich. Dafür fällt das Zubehör mit dem 3D Mark Vantage (Advanced-Version), Power DVD 7 (OEM) und einer Demo-Scheibe umfangreich aus.
Fazit: Die beste Radeon HD 4870/1G, die außerdem auch preislich vor allem Spieler anspricht. (rv)

GESAMTNOTE: 2,07
Preis: Ca. € 230,- **Preis-Leistg.:** Gut

GRAFIKKARTEN

Produkt	N295GTX-M2D1792	ENGTX295	Geforce GTX 295	Geforce GTX 285 AMP-Edition	Geforce GTX 285 Exo Edition
Auszeichnung	PC ACTION GOLD 5-2009	PC ACTION GOLD 5-2009	PC ACTION GOLD 5-2009		
Hersteller/Webseite	MSI (www.msi-computer.de)	Asus (www.asus.de)	BFG (www.bfgtech.com)	Zotac (www.zotac.com)	Point of View (www.pointofview-online.com)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 450,-/ausreichend	Ca. € 450,-/ausreichend	Ca. € 450,-/ausreichend	Ca. € 360,-/befriedigend	Ca. € 360,-/befriedigend
Grafikeinheit; Codename	Geforce GTX 295; 2 x GT200b (55 nm)	Geforce GTX 295; 2 x GT200b (55 nm)	Geforce GTX 295; 2 x GT200b (55 nm)	Geforce GTX 285; GT200b (55 nm)	Geforce GTX 285; GT200b (55 nm)
Pixelshader-ALUs	2 x 240 (skalar)	2 x 240 (skalar)	2 x 240 (skalar)	240 (skalar)	240 (skalar)
Chiptakt (2D/3D/Nvidia-Shadertakt)	301/576/1.242 MHz (1,05/1,12 Volt)	301/576/1.242 MHz (1,05/1,12 Volt)	301/576/1.242 MHz (1,05/1,12 Volt)	301/702/1.512 MHz (1,05/1,15 Volt)	301/702/1.584 MHz (1,05/1,15 Volt)
Speichertakt (2D/3D)	100/999 MHz	100/999 MHz	100/999 MHz	100/1.296 MHz	100/1.269 MHz
Ausstattung (20%)	**2,54**	**2,64**	**2,66**	**2,46**	**2,46**
Speichermenge/Anbindung	2 x 896 Megabyte (2 x 448 Bit)	2 x 896 Megabyte (2 x 448 Bit)	2 x 896 Megabyte (2 x 448 Bit)	1.024 Megabyte (512 Bit)	1.024 MiByte (512 Bit)
Speicherart	GDDR3 (1,0 Nanosekunden)	GDDR3 (1,0 Nanosekunden)	GDDR3 (1,0 Nanosekunden)	GDDR3 (0,77 Nanosekunden)	GDDR3 (0,77 Nanosekunden)
Monitoranschlüsse	2 x Dual-Link DVI, HDMI	2 x Dual-Link DVI, HDMI	2 x Dual-Link DVI, HDMI	2 x Dual-Link DVI	2 x Dual-Link DVI
Videoanschlüsse	-	-	-	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)
Kühlung	80-Millimeter-Lüfter, Speicherkühler	80-Millimeter-Lüfter, Speicherkühler	80-Millimeter-Lüfter, Speicherkühler	80-Millimeter-Lüfter, Speicherkühler	80-Millimeter-Lüfter, Speicherkühler
Software/Hilfsprogramme	-	Gamer-OSD, 10%-Gutschein	Grafiktreiber	Grafiktreiber	Grafiktreiber
Spiele-Vollversionen	*Tomb Raider Underworld*	-	-	*Race Driver Grid*, 3D Mark Vantage Advanced	*Prince of Persia*
Handbuch; Garantie	Gedruckt (deutsch); 2 Jahre	Gedruckt (deutsch); bis 5 Jahre	Gedruckt (deutsch); bis 5 Jahre	Gedruckt (deutsch); bis 5 Jahre	Gedruckt (deutsch); bis 5 Jahre
Videokabel/Sonstiges	SP/DIF-Kabel	SP/DIF-Kabel, DVD-Tasche	HDMI-, SP/DIF-Kabel	-	Komponenten-, SP/DIF-Kabel
Adapter	Strom, HDMI-DVI, DVI-VGA	Strom (Molex auf 6-Pin & 6-auf-8-Pin), DVI-VGA	6-auf-8-Pin, Molex auf 6-Pin, DVI-VGA	DVI-VGA, HDMI-DVI, SPDIF, Strom	Strom, HDMI-DVI, DVI-VGA
Eigenschaften (20%)	**2,20**	**2,20**	**2,20**	**1,80**	**1,80**
Temperatur (2D/3D)	52/83 °C	51/85 °C	51/82 °C	44/83 °C (Grafikchip)	44/84 °C
Lautstärke (2D/3D)	3,1/5,8 Sone	3,1/5,8 Sone	3,1/5,8 Sone	1,7/3,9 Sone	1,7/4,1 Sone
Leistungsaufnahme (2D/3D)	118/318 Watt (ganzer PC)	118/315 Watt (ganzer PC)	118/316 Watt (ganzer PC)	97/269 Watt (ganzer PC)	98/271 Watt (ganzer PC)
Manuelle Übertaktung (Grafikchip/Speicher)	675/1.512/1.188 MHz	675/1.512/1.215 MHz	675/1.512/1.224 MHz	729/1.566/1.378 MHz	729/1.620/1.350 MHz
Hardwaremonitor/Lüftersteuerung	Vorhanden; ja (mehrstufig)	Vorhanden; ja (mehrstufig)	Vorhanden; ja (mehrstufig)	Vorhanden; ja (mehrstufig)	Vorhanden; ja (mehrstufig)
Leistung (60%)	**1,11**	**1,11**	**1,11**	**1,52**	**1,52**
Call of Duty 4 (Fps)	100 (Standard)/100 (Qualität)/97 (Extrem)	100 (Standard)/100 (Qualität)/97 (Extrem)	100 (Standard)/100 (Qualität)/97 (Extrem)	100 (Standard)/94 (Qualität)/86 (Extrem)	99 (Standard)/94 (Qualität)/85 (Extrem)
Crysis (Fps)	55 (Standard)/47 (Qualität)/35 (Extrem)	55 (Standard)/47 (Qualität)/35 (Extrem)	55 (Standard)/47 (Qualität)/35 (Extrem)	41 (Standard)/32 (Qualität)/26 (Extrem)	40 (Standard)/32 (Qualität)/25 (Extrem)
Assassin's Creed (Fps)	54 (Standard)/53 (Qualität)/68 (Extrem)	54 (Standard)/53 (Qualität)/68 (Extrem)	54 (Standard)/53 (Qualität)/68 (Extrem)	57 (Standard)/55 (Qualität)/70 (Extrem)	57 (Standard)/54 (Qualität)/69 (Extrem)
Race Driver: Grid (Fps)	71 (Standard)/70 (Qualität)/69 (Extrem)	71 (Standard)/70 (Qualität)/69 (Extrem)	71 (Standard)/70 (Qualität)/69 (Extrem)	75 (Standard)/74 (Qualität)/70 (Extrem)	75 (Standard)/74 (Qualität)/69 (Extrem)
FAZIT	Wertung: **1,61** + Extrem schnell + Spiel inklusive – Multi-GPU-Restriktionen	Wertung: **1,63** + Extrem schnell – Lautstärke – Multi-GPU-Restriktionen	Wertung: **1,64** + Extrem schnell – Lautstärke – Multi-GPU-Restriktionen	Wertung: **1,76** + Ab Werk übertaktet + Softwarepaket – Mageres Übertaktungspotenzial	Wertung: **1,76** + Ab Werk übertaktet + Spiel inklusive – Spulenfiepen bei Last

GRAFIKKARTEN

Produkt	N285GTX-T2D1G-OC	Geforce GTX 285 OCX	ENGTX285 TOP	Geforce GTX 285 Perf. Edition	ENGTX285
Hersteller/Webseite	MSI (www.msi-computer.de)	BFG (www.bfgtech.com)	Asus (www.asus.de)	Edel Grafikkarten (www.Edel-Grafikkarten.de)	Asus (www.asus.de)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 350,-/befriedigend	Ca. € 350,-/befriedigend	Ca. € 360,-/befriedigend	Ca. € 350,-/befriedigend	Ca. € 340,-/befriedigend
Grafikeinheit; Codename	Geforce GTX 285; GT200b (55 nm)	Geforce GTX 285; GT200b (55 nm)	Geforce GTX 285; GT200b (55 nm)	Geforce GTX 285; GT200b (55 nm)	Geforce GTX 285; GT200b (55 nm)
Pixelshader-ALUs	240 (skalar)	240 (skalar)	240 (skalar)	240 (skalar)	240 (skalar)
Chiptakt (2D/3D/Nvidia-Shadertakt)	301/679/1.476 MHz (1,05/1,15 Volt)	301/702/1.584 MHz (1,05/1,15 Volt)	301/670/1.548 MHz (1,05/1,15 Volt)	301/702/1.512 MHz (1,05/1,15 Volt)	301/648/1.476 MHz (1,05/1,15 Volt)
Speichertakt (2D/3D)	100/1.242 MHz	100/1.332 MHz	100/1.296 MHz	100/1.296 MHz	100/1.242 MHz
Ausstattung (20%)	**2,41**	**2,56**	**2,54**	**2,61**	**2,54**
Speichermenge/Anbindung	1.024 Megabyte (512 Bit)	1.024 Megabyte (512 Bit)	1.024 Megabyte (512 Bit)	1.024 Megabyte (512 Bit)	1.024 MiByte (512 Bit)
Speicherart	GDDR3 (0,77 Nanosekunden)	GDDR3 (0,77 Nanosekunden)	GDDR3 (0,77 Nanosekunden)	GDDR3 (0,77 Nanosekunden)	GDDR3 (0,77 Nanosekunden)
Monitoranschlüsse	2 x Dual-Link DVI	2 x Dual-Link DVI	2 x Dual-Link DVI	2 x Dual-Link DVI	2 x Dual-Link DVI
Videoanschlüsse	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)
Kühlung	80-Millimeter-Lüfter, Speicherkühler	80-Millimeter-Lüfter, Speicherkühler	80-Millimeter-Lüfter, Speicherkühler	80-Millimeter-Lüfter, Speicherkühler	80-Millimeter-Lüfter, Speicherkühler
Software/Hilfsprogramme	Grafiktreiber	Grafiktreiber	Gamer-OSD, 10%-Gutschein	Grafiktreiber	Gamer-OSD, 10%-Gutschein
Spiele-Vollversionen	*Tomb Raider Underworld*	-	-	-	-
Handbuch; Garantie	Gedruckt (deutsch); 2 Jahre	Gedruckt (deutsch); bis 5 Jahre	Gedruckt (deutsch); bis 5 Jahre	Gedruckt (deutsch); bis 5 Jahre	Gedruckt (deutsch); bis 5 Jahre
Videokabel/Sonstiges	Komponenten-, TV-, SP/DIF-Kabel	Komponenten-, SP/DIF-Kabel	Komponent.-, SP/DIF-Kabel, Mauspad	SP/DIF-Kabel	Komponent.-, SP/DIF-Kabel, Mauspad
Adapter	Strom, HDMI-DVI, DVI-VGA	Strom, HDMI-DVI, DVI-VGA	Strom, HDMI-DVI, DVI-VGA	2 x Strom, HDMI-DVI, DVI-VGA	Strom, HDMI-DVI, DVI-VGA
Eigenschaften (20%)	**1,90**	**1,79**	**1,80**	**1,80**	**2,00**
Temperatur (2D/3D)	43/81 °C	45/82 °C	44/81 °C	43/79 °C	45/80 °C
Lautstärke (2D/3D)	1,7/3,8 Sone	1,8/3,4 Sone	1,7/4,0 Sone	1,7/3,3 Sone	1,7/3,6 Sone
Leistungsaufnahme (2D/3D)	98/271 Watt (ganzer PC)	98/272 Watt (ganzer PC)	98/270 Watt (ganzer PC)	96/271 Watt (ganzer PC)	97/265 Watt (ganzer PC)
Manuelle Übertaktung (Grafikchip/Speicher)	729/1.620/1.350 MHz	756/1.620/1.458 MHz	729/1.620/1.378 MHz	729/1.620/1.350 MHz	729/1.566/1.350 MHz
Hardwaremonitor/Lüftersteuerung	Vorhanden; ja (mehrstufig)	Vorhanden; ja (mehrstufig)	Vorhanden; ja (mehrstufig)	Vorhanden; ja (mehrstufig)	Vorhanden; ja (mehrstufig)
Leistung (60%)	**1,52**	**1,52**	**1,52**	**1,52**	**1,52**
Call of Duty 4 (Fps)	98 (Standard)/94 (Qualität)/84 (Extrem)	100 (Standard)/94 (Qualität)/86 (Extrem)	99 (Standard)/94 (Qualität)/85 (Extrem)	100 (Standard)/94 (Qualität)/86 (Extrem)	98 (Standard)/93 (Qualität)/83 (Extrem)
Crysis (Fps)	40 (Standard)/32 (Qualität)/24 (Extrem)	42 (Standard)/33 (Qualität)/26 (Extrem)	40 (Standard)/32 (Qualität)/25 (Extrem)	41 (Standard)/32 (Qualität)/26 (Extrem)	39 (Standard)/31 (Qualität)/24 (Extrem)
Assassin's Creed (Fps)	57 (Standard)/54 (Qualität)/69 (Extrem)	57 (Standard)/55 (Qualität)/71 (Extrem)	57 (Standard)/54 (Qualität)/69 (Extrem)	57 (Standard)/55 (Qualität)/70 (Extrem)	57 (Standard)/54 (Qualität)/68 (Extrem)
Race Driver: Grid (Fps)	75 (Standard)/74 (Qualität)/68 (Extrem)	76 (Standard)/75 (Qualität)/71 (Extrem)	75 (Standard)/74 (Qualität)/69 (Extrem)	75 (Standard)/74 (Qualität)/70 (Extrem)	75 (Standard)/74 (Qualität)/68 (Extrem)
FAZIT	Wertung: **1,77** + Sanfte Übertaktung ab Werk + Beilagen − Spulenfiepen bei Last	Wertung: **1,78** + Starke Übertaktung ab Werk + Noch mehr Übertaktung − Kein Spielepaket	Wertung: **1,78** + Ab Werk übertaktet + Stromverbrauch gering − Kein Spielepaket	Wertung: **1,79** + Ab Werk übertaktet + Unverfälschte Optik − Spartanisches Zubehör	Wertung: **1,82** + Übertaktungspotenzial + Stromverbrauch gering − Kein Spielepaket

GRAFIKKARTEN

Alte Referenz

PC ACTION PREISTIPP 5-2009

Produkt	Geforce GTX 285	N280GTX-T2D1G Super OC	Radeon HD 4870/1G Toxic	Geforce GTX 260-216 SC 55 nm	Radeon HD 4870 Matrix
Hersteller/Webseite	Gigabyte (www.gigabyte.de)	MSI (www.msi-computer.de)	Sapphire (www.sapphiretech.de)	Evga (www.evga.com)	Asus (www.asus.de)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 350,-/befriedigend	Ca. € 300,-/befriedigend	Ca. € 230,-/gut	Ca. € 250,-/befriedigend	Ca. € 230,-/befriedigend
Grafikeinheit; Codename	Geforce GTX 285; GT200b (55 nm)	Geforce GTX 280; GT200 (65 nm)	Radeon HD 4870; RV770 (55 nm)	Geforce GTX 260-216; GT200b (55 nm)	Radeon HD 4870; RV770 (55 nm)
Pixelshader-ALUs	240 (skalar)	240 (skalar)	800 (Vec5)	216 (skalar)	800 (Vec5)
Chiptakt (2D/3D/Nvidia-Shadertakt)	301/648/1.476 MHz (1,05/1,15 Volt)	300/702/1.404 MHz (1,06/1,18 Volt)	500/780 MHz	301/626/1.350 MHz (1,06/1,12 Volt)	500/770 MHz
Speichertakt (2D/3D)	100/1.242 MHz	100/1.150 MHz	2.000/2.000 MHz	100/1.053 MHz	1.840/1.840 MHz
Ausstattung (20%)	**2,71**	**2,69**	**2,46**	**2,81**	**2,79**
Speichermenge/Anbindung	1.024 Megabyte (512 Bit)	1.024 Megabyte (512 Bit)	1.024 Megabyte (256 Bit)	896 Megabyte (448 Bit)	512 Megabyte (256 Bit)
Speicherart	GDDR3 (0,77 Nanosekunden)	GDDR3 (0,8 Nanosekunden)	GDDR5 (0,4 Nanosekunden)	GDDR3 (1,0 Nanosekunden)	GDDR5 (0,4 Nanosekunden)
Monitoranschlüsse	2 x Dual-Link DVI	2 x Dual-Link DVI	2 x Dual-Link DVI	2 x Dual-Link DVI	2 x Dual-Link DVI
Videoanschlüsse	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)
Kühlung	80-Millimeter-Lüfter, Speicherkühler	80-Millimeter-Lüfter, Speicherkühler	80-Millimeter-Lüfter, Speicherkühler	80-Millimeter-Lüfter, Speicherkühler	80-Millimeter-Lüfter, Speicherkühler
Software/Hilfsprogramme	Grafiktreiber	MSI-Tools	Power DVD 7 OEM & Suite, 3D Mark Vantage Ad.	Grafiktreiber	Gamer OSD, Grafiktreiber
Spiele-Vollversionen	-	*Colin McRae Dirt*	„Ruby ROM" mit Demo-Versionen	-	-
Handbuch; Garantie	Gedruckt (deutsch); bis 5 Jahre	Gedruckt (deutsch); 2 Jahre	Gedruckt (deutsch); bis 5 Jahre	Gedruckt (deutsch); 10 Jahre	Gedruckt (deutsch); bis 5 Jahre
Videokabel/Sonstiges	Breakout-Box	S-Video-Kabel	Komponentenkabel	-	Komponentenkabel
Adapter	2 x Molex auf 6-Pin (Strom)	DVI-VGA, HDMI-DVI, SP/DIF	2 x Strom, HDMI-DVI, DVI-VGA, Cinch, CF-Brücke	2 x DVI-VGA, Strom (Molex auf 6-Pin)	Strom (Molex auf 6-Pin), HDMI-DVI, DVI-VGA
Eigenschaften (20%)	**1,99**	**1,78**	**1,68**	**1,61**	**1,96**
Temperatur (2D/3D)	43/80 °C	49/88 °C (Grafikchip)	65/72 °C	46/76 °C (Grafikchip)	41/53 °C
Lautstärke (2D/3D)	1,7/3,7 Sone	1,8/5,5 Sone	0,3/1,5 Sone	1,6/2,4 Sone	3,6/5,4 Sone
Leistungsaufnahme (2D/3D)	97/264 Watt (ganzer PC)	103/293 Watt (ganzer PC)	143/216 Watt (ganzer PC)	85/220 Watt (ganzer PC)	131/ 213 Watt (ganzer PC)
Manuelle Übertaktung (Grafikchip/Speicher)	729/1.566/1.350 MHz	729/1.512/1.332 MHz	850/2.080 MHz	729/1.566/1.242 MHz	850/2.220 MHz
Hardwaremonitor/Lüftersteuerung	Vorhanden; ja (mehrstufig)	Vorhanden; ja (mehrstufig)	Vorhanden; ja (mehrstufig)	Vorhanden; ja (mehrstufig)	Vorhanden; ja (mehrstufig)
Leistung (60%)	**1,52**	**1,77**	**2,07**	**2,09**	**2,28**
Call of Duty 4 (Fps)	98 (Standard)/93 (Qualität)/83 (Extrem)	97 (Standard)/92 (Qualität)/82 (Extrem)	76 (Standard)/67 (Qualität)/61 (Extrem)	95 (Standard)/84 (Qualität)/74 (Extrem)	74 (Standard)/65 (Qualität)/60 (Extrem)
Crysis (Fps)	39 (Standard)/31 (Qualität)/24 (Extrem)	38 (Standard)/30 (Qualität)/23 (Extrem)	34 (Standard)/27 (Qualität)/24 (Extrem)	33 (Standard)/27 (Qualität)/20 (Extrem)	32 (Standard)/26 (Qualität)/19 (Extrem)
Assassin's Creed (Fps)	57 (Standard)/54 (Qualität)/68 (Extrem)	57 (Standard)/54 (Qualität)/67 (Extrem)	53 (Standard)/52 (Qualität)/66 (Extrem)	57 (Standard)/53 (Qualität)/63 (Extrem)	52 (Standard)/50 (Qualität)/64 (Extrem)
Race Driver: Grid (Fps)	75 (Standard)/74 (Qualität)/68 (Extrem)	75 (Standard)/73 (Qualität)/66 (Extrem)	77 (Standard)/75 (Qualität)/74 (Extrem)	70 (Standard)/63 (Qualität)/49 (Extrem)	77 (Standard)/70 (Qualität)/48 (Extrem)
FAZIT	Wertung: **1,85** + Hohe 3D-Leistung + Relativ sparsam − Spartanisches Zubehör	Wertung: **1,95** + GTX-285-Leistung + Gute Ausstattung − Laut und stromhungrig	Wertung: **2,07** + Sehr leise + Zubehör − Mageres Übertaktungspot.	Wertung: **2,14** + Leise und schnell + Stromverbrauch gering − Relativ teuer	Wertung: **2,32** + Starker Kühler + Ab Werk übertaktet − Lautstärke

Das sind geile Teile!

Wenn Sie schon Kohle für Hardware übrig haben, kaufen Sie die richtige. Ob Grafikkarte, Hauptplatine oder Lautsprecher – wir wissen genau, was Sie wirklich brauchen!

GRAFIKKARTEN

* Durchschnittswert aus *Call of Duty 4* und *Unreal Tournament 3* , AGP-Karten: *Crysis* statt *Call of Duty 4*
** Abgewertet *** Die Zahl der Pixel-Shader-ALUs/Vertex-Shader-Einheiten ist wesentlich für die Leistung einer Grafikkarte verantwortlich. **** Neue Messmethode: Durchschnittswert aus *Call of Duty 4, Crysis, Assassin's Creed* und *Race Driver Grid*

AGP-KARTEN

	Preis	Grafikchip	Speicher (MB)	Takt (Chip/RAM)	PS-ALUs/VS***	Lautheit (2D/3D)	1.280 x 1.024, kein AA/AF*	1.280 x 1.024, 4x AA/8:1 AF*	Wertung
Sapphire Radeon HD 3850 AGP	ca. € 95,-	Radeon HD 3850	512 DDR3 [1,1 ns]	669/829 MHz	320/320	1/1 Sone	65,1 Fps	48,6 Fps	2,81
Tul Radeon HD 3850 AGP	ca. € 95,-	Radeon HD 3850	512 DDR3 [1,1 ns]	669/829 MHz	320/320	2,4/2,4 Sone	65,1 Fps	48,6 Fps	2,84

PCI-EXPRESS-KARTEN



	Preis	Grafikchip	Speicher (MB)	Takt (Chip/RAM)	PS-ALUs/VS***	Lautheit (2D/3D)	1.280 x 1.024, kein AA/AF*	1.680 x 1.050, 4x AA/8:1 AF*	Wertung
Zotac Geforce GTX 280 AMP-Edition	ca. € 350,-	Geforce GTX 280	1.024 (DDR3)	700/1.150 MHz	240/max. 240	0,9/3,1 Sone	99 Fps	89 Fps	1,90
MSI N280GTX-T2D1G Super OC	ca. € 300,-	Geforce GTX 280	1.024 (DDR3)	700/1.150 MHz	240/max. 240	0,9/5,5 Sone	99 Fps	89 Fps	1,99
Zotac Geforce GTX 260 AMP-Edition	ca. € 230,-	Geforce GTX 260	896 (DDR3)	648/1.053 MHz	192/max. 192	1,0/2,2 Sone	99 Fps	80 Fps	1,99
Sapphire Radeon HD 4870/1G Toxic	ca. € 230,-	Radeon HD 4870	1.024 (DDR5)	780/2.000 MHz	800/160	0,3/1,5 Sone	60 Fps****	55 Fps****	2,07
Powercolor Radeon HD 4870	ca. € 190,-	Radeon HD 4870	512 (DDR5)	800/1.900 MHz	800/160	0,4/1,9 Sone	60 Fps****	54 Fps****	2,31**
Zotac Geforce 9800 GTX AMP Edition	ca. € 160,-	Geforce 9800 GTX	512 (DDR3)	756/1.152 MHz	128/max. 128	0,4/1,9 Sone	95 Fps	62 Fps	2,39**
Sapphire Radeon HD 4850	ca. € 150,-	Radeon HD 4850	1.024 (DDR3)	625/991 MHz	800/160	1,0/5,3 Sone	52 Fps****	44 Fps****	2,52
Gainward Bliss 9600 GT Golden Sample	ca. € 100,-	Geforce 9600 GT	512 (DDR3)	700/1.000 MHz	64/max. 64	0,6/0,6 Sone	91 Fps	48 Fps	2,60**
Asus EAH4850 TOP	ca. € 150,-	Radeon HD 4850	512 (DDR4)	680/1.050 MHz	800/160	0,2/1,7 Sone	52 Fps****	48,2 Fps****	2,63
Zotac Geforce 9800 GTX+	ca. € 150,-	Geforce 9800 GTX+	512 (DDR5)	738/1.102 MHz	128/max. 128	0,5/2,9 Sone	51 Fps****	42 Fps****	2,65
Sapphire Radeon HD 4870	ca. € 180,-	Radeon HD 4870	512 (DDR5)	750/1.800 MHz	800/160	0,3/2,7 Sone	81 Fps	56 Fps	2,75
Zotac Geforce 9800 GT AMP-Edition	ca. € 110,-	Geforce 9800 GT	512 (DDR3)	702/999 MHz	112/max. 112	1,0/5,2 Sone	42 Fps****	34 Fps	2,94
Sapphire Radeon HD 4850	ca. € 125,-	Radeon HD 4850	512 (DDR3)	625/993 MHz	800/160	0,4/1,7 Sone	78 Fps	45 Fps	2,94
Gainward 9800 GT Golden Sample	ca. € 120,-	Geforce 9800 GT	1.024 (DDR3)	650/950 MHz	112/max. 112	2,4/2,4 Sone	42 Fps****	34 Fps****	2,98
Palit/Xpertvision 9800 GT Sonic	ca. € 120,-	Geforce 9800 GT	512 (DDR3)	648/950 MHz	112/max. 112	3,4/3,4 Sone	42 Fps****	34 Fps****	3,02
Sapphire HD 3850 Ultimate	ca. € 80,-	Radeon HD3850	512 (DDR3)	669/828 MHz	320/320	Passiv	74 Fps	25 Fps	3,29**
Asus EAX1950PRO/HTDP/256M	ca. € 90,-	Radeon X1950 Pro	256 (DDR3)	581/702 MHz	36/8	0,2/0,2 Sone	56,9 Fps	20,1 Fps	3,65**
MSI N9500GT-MD512Z/D2	ca. € 60,-	Geforce 9500 GT	512 (DDR2)	550/500 MHz	32/max. 32	Passiv	15,2 Fps****	11,2 Fps****	3,87**

HAUPTPLATINEN

SOCKEL 775 – CORE 2 DUO, CORE 2 DUO EXTREME, ALLE PENTIUM- UND CELERON-HAUPTPROZESSOREN



	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP	PCI	PCI-E (PCI-E 2.0)	Netzwerk	Sonstige Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus Rampage Extreme	ca. € 300,-	X48	0301/2.00G	-	2	x16 (2), x1 (3), 2.0	2 x 1.000 MBit/s	8 x SATA, 2 x Firew., Wakü-Anschl.	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,34
Gigabyte X48-DQ6	ca. € 210,-	X48	F6/1.1	-	2	x16 (2), x1 (3)	2 x 1.000 MBit/s	8 x SATA, 1 x Firewire, Dual-BIOS	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,37
Gigabyte EP45-UD3P	ca. € 140,-	P45	F4/1.0	-	2	x16 (2), x1 (3)	2 x 1.000 MBit/s	6 x SATA, 2 x Firewire, Dual-BIOS	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,42
Evga Nforce 790i Ultra SLI	ca. € 300,-	790i Ultra SLI	P03R2/180	-	2	x16 (3), x1 (2), 2.0	2 x 1.000 MBit/s	7 x SATA, 2 x Firewire, Diag.-LEDs	Sehr gut	Lüfter	Bestanden	Bestanden	1,45
Gigabyte EP45-DS3	ca. € 110,-	P45	F9/1.0	-	2	x16 (2), x1 (3), 2.0	2 x 1.000 MBit/s	6 x SATA, 2 x Firewire, Dual-BIOS	Sehr gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,46
MSI P45 Platinum	ca. € 140,-	P45	1.0/1.0	-	2	x16 (2), x1 (2), 2.0	1 x 1.000 MBit/s	8 x SATA, 2 x Firewire	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,46
Asus P5Q Pro	ca. € 110,-	P45	0506/1.03G	-	2	x16 (2), x1 (3)	1 x 1.000 MBit/s	8 x SATA, 1 x Firew., Express Gate	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,47
MSI P45 Neo3 FIR	ca. € 100,-	P45	2.2/1.1	-	4	x16 (1), x1 (1), 2.0	1 x 1.000 MBit/s	8 x SATA	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,53
Asus P5N-D	ca. € 100,-	Nforce 750 SLI	0402/1.02G	-	2	x16 (2), x1(2), 2.0	1 x 1.000 MBit/s	4 x SATA, 1x Firewire	Sehr gut	Passiv	Kein MDT (800)	Bestanden	1,59
Asrock P43R1600Twins-Wifi	ca. € 85,-	P43	1.80/1.90	-	3	x16 (1), x1(3), 2.0	1 x 1.000 MBit/s	6 x SATA, 1x Firewire	Befriedigend	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,62

SOCKEL AM2/AM2+ – SEMPRON, ATHLON 64, ATHLON 64 FX, ATHLON 64 X2, PHENOM,



	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP	PCI	PCI-E (PCI-E 2.0)	Netzwerk	Sonstige Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus M3N-HT Deluxe	ca. € 160,-	Nforce 780a SLI	0606/1.02G	-	2	x16 (3), x1(1), 2.0	1 x 1.000 MBit/s	Geforce 8200, 6 x SATA, 1 x Firew.	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,44
Gigabyte MA790GP-DS4H	ca. € 120,-	790GX/SB750	F2A/1.0	-	2	x16 (2), x1(3), 2.0	1 x 1.000 MBit/s	HD 3300, 128 MB Sideport, 6 x SATA	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,49
DFI Lanparty JR 790GX-M2RS	ca. € 120,-	790GX/SB750	2008.08.28/A	-	1	x16 (2), x1 (1), 2.0	1 x 1.000 MBit/s	HD 3300, 128 MB Sideport, 6 x SATA	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,52
Asrock AOD790GX/128M	ca. € 90,-	790GX	1.20/1.01	-	3	x16 (2), x1 (1), 2.0	1 x 1.000 MBit/s	HD 3300, 128 MB Sideport, 6 x SATA	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,53
Gigabyte MA78GM-S2H	ca. € 70,-	780G/SB700	F2/1.0	-	2	x16 (1), x1 (1), 2.0	1 x 1.000 MBit/s	HD3200, 5 x SATA, 1 x Firewire	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,59
Asus M3A78-T	ca. € 120,-	790GX/SB750	0502/1.01G	-	2	x16 (2), x1 (1), 2.0	1 x 1.000 MBit/s	HD 3300, 128 MB Sideport, 6 x SATA	Sehr gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,66
MSI K9A2 CF	ca. € 70,-	790FX/SB600	1.1/1.0	-	2	x16 (4), x1 (1), 2.0	1 x 1.000 MBit/s	4 x SATA	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,89
Asrock Alivedual-ESATA2	ca. € 55,-	M1695/NF3 250	1.0/1.034	1	3	x16(1), x1 (3)	1 x 1.000 MBit/s	4 x SATA , AGP-Steckplatz	Befriedigend	Passiv	Kein MDT (800)	Bestanden	2,07

ARBEITSSPEICHER DDR-SDRAM

DDR2-RAM



	Preis	Speichertyp	Stabiler Takt	Garantierte Latenzen	Stabile Latenzen DDR2-1066	Wertung
Corsair TWIN2X4096-6400C4DHX	ca. € 60,-	2x 2.048 MB, DDR2-800	560 MHz, 2,2 Volt	4-4-4-12	5-5-5-18, 2T	1,58
OCZ Reaper X OCZ2RPX800EB4GK	ca. € 65,-	2x 2.048 MB, DDR2-800	550 MHz, 2,3 Volt	4-4-3-15	5-5-5-18, 2T	1,63
Transcend TX1066QLJ-2GK	ca. € 50,-	2x 1.024 MB, DDR2-1066	590 MHz, 2,1 Volt	5-5-5-18	5-5-5-15, 2T	1,64
G.Skill F2-8000CL5D-4GBPQ	ca. € 50,-	2x 2.048 MB, DDR2-1000	550 MHz, 2,2 Volt	5-5-5-15	4-4-4-12, 2T	1,65
Chaintech Apogee GT	ca. € 70,-	2x 2.048 MB, DDR2-1066	560 MHz, 2,2 Volt	4-4-4-12	5-5-5-15, 2T	1,66
A-Data Vitesta Extreme-Edition	ca. € 70,-	2x 2.048 MB, DDR2-1066	550 MHz, 2,3 Volt	5-5-5-15	5-5-5-15, 2T	1,67
Mushkin 996578	ca. € 35,-	2x 1.024 MB, DDR2-1066	570 MHz, 2,3 Volt	4-4-4-12	5-5-5-18, 2T	1,68
MDT M2GB-800K	ca. € 20,-	2x 1.024 MB, DDR2-800	450 MHz, 1,9 Volt	5-4-4-12	Nicht möglich	2,03

DDR3-RAM



	Preis	Speichertyp	Stabiler Takt	Garantierte Latenzen	Stabile Latenzen DDR3-1600	Wertung
OCZ OCZ3P18002GK	ca. € 80,-	2x 1.024 MB, DDR3-1800	930 MHz, 2,0 Volt	8-8-8-24	7-7-7-20	1,82
OCZ OCZ3P1600EB4GK	ca. € 120,-	2x 2.048 MB, DDR3-1600	860 MHz, 1,9 Volt	7-7-6-24	7-7-6-24	1,91

FESTPLATTEN

* Gemessen mit HDTach



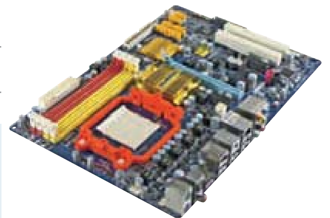
	Preis	Schnittstelle	Größe	U/Minute	Lautheit (max.)	Zugriffszeit	Cache	Transfer Lesen*/Transfer Schreiben*	Wertung
Seagate Barracuda 7200.11 ST31500341AS	ca. € 110,-	SATA	1.500 GB	7.200	0,5 Sone/0,7 Sone	13,5/8,9 ms	32 MB	99,4 MB/s / 98,8 MB/s	2,91
Samsung Spinpoint F1 HD103UJ	ca. € 80,-	SATA	1.000 GB	7.200	0,3 Sone/0,5 Sone	13,9 ms	32 MB	95,4 MB/s / 93,7 MB/s	2,91
Samsung Spinpoint F1 HD322HJ	ca. € 40,-	SATA	320 GB	7.200	0,2 Sone/0,3 Sone	13,3 ms	16 MB	95,8 MB/s / 94,5 MB/s	2,98

LABORBERICHT

Gigabyte MA770-DS3 (Revision 2.0)

HERSTELLER	PREIS
Gigabyte	Ca. € 85,-
WEBSEITE	**PREIS/LEISTUNG**
www.gigabyte.de	Gut

Die günstige Hauptplatine mit AMD-Northbridge 770 und SB700-Southbridge ist kompatibel zu AMDs neuen Phenom-II-Prozessoren, bietet jedoch keine Crossfire-Unterstützung. Zur weiteren Ausstattung gehören: acht SATA-, acht USB sowie ein Gigabyte-LAN-Anschluss. Die Spieleleistung der mit vielen Übertaktungsfunktionen bestückten Platine fällt ebenfalls sehr gut aus. (fs)



GESAMT **1,96**

Zalman VF950 LED

HERSTELLER	PREIS
Zalman	Noch nicht bekannt
WEBSEITE	**PREIS/LEISTUNG**
www.zalman.co.kr	Keine Angabe

Der mit blauen LEDs, 75-mm-Lüfter und Kupfer-Heatpipes ausgestattete Grafik-Kühler lässt sich auf den meisten HD-3000- und HD-4000-Karten sowie auf Geforce-8- und -9-Modelle montieren. Den Lüfter können Sie per mitgelieferter Steuerung zwischen 5 und 11 Volt regeln, seine Lautheit beträgt zwischen 0,8 und 2,9 Sone. (fs)

GESAMT **1,89**

G.Skill F2-8000-CL5D-4GBPQ (neu)

HERSTELLER	PREIS
G.Skill	Ca. € 50,-
WEBSEITE	**PREIS/LEISTUNG**
www.shuttle.com	Gut

Während G.Skill dem preiswerten, zweimal zwei Gigabyte großen Speicherpärchen eine überarbeitete Kühlung spendierte, hat man die Spezifikationen beibehalten. Im DDR2-1000-Betrieb laufen die Module mit den Timings 5-5-5-15 bei 2,0 bis 2,1 Volt stabil. Beim Übertakten war mit 5-5-5-18 (2,1 Volt bei 510 Megahertz) Schluss. (fs)

GESAMT **1,80**

FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD)

22 ZOLL (16:10)

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Asus PG221H	ca. € 410,-	D-Sub, DVI-D, Comp., Co. S.-V.	21 ms	Sehr gut	Gut	70 bis 242 cd/m²	Audio, Subwoofer, USB-Hub, Webc.	1,92
Viewsonic VX2262	ca. € 205,-	D-Sub, DVI-D	22 ms	Sehr gut	Gut	58 bis 275 cd/m²	Audio	1,94
Viewsonic VX2260wm (Auflösung 1.920 x 1.080)	ca. € 190,-	D-Sub, DVI-D, HDMI	23 ms	Sehr gut	Gut	20 bis 180 cd/m²	Audio	2,03



24 BIS 30 ZOLL (16:10)

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Novita 2602WHD (26 Zoll)	ca. € 320,-	D-Sub, DVI-D, HDMI	23 ms	Sehr gut	Gut	47 bis 295 cd/m²	Audio	1,97
Benq FP241W (24 Zoll, 16:10)	ca. € 410,-	D-Sub, DVI-D, S-Video	19 ms	Sehr gut	Sehr gut	106 bis 408 cd/m²	USB-Hub	1,99
Viewsonic VX2835wm (27,5 Zoll, 16:10)	ca. € 490,-	D-Sub, DVI-D, S-V., Ko, HDMI	24 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	132 bis 478 cd/m²	Lautsprecher	1,99



SOUNDSYSTEME

STEREO

	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Verkabelung	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Dynaudio MC 15	ca. € 990,-	2	Keine Angabe	Einfach	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	1,38
Logitech Z-Cinema	ca. € 100,-	2+1 (Raumklang)	180 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,66
Speed Link Gravity 2.1 SL-8231	ca. € 45,-	2+1	28 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut	1,90



MEHRKANAL

	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Dekoder	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Creative Gigaworks S750	ca. € 350,-	7+1	210 Watt	-	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,52
Teufel Concept F	ca. € 230,-	7+1	300 Watt	-	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,54
Philips MMS460, 5.1	ca. € 55,-	5+1	30 Watt	Integriert	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,85



SOUNDKARTEN

	Preis	Soundchip	Ausgänge	Prozessor-Belastung 3D-Sound	Spieleunterstützung	Klangeigenschaften	Wertung
Creative SB X-Fi Xtreme Music	ca. € 70,-	X-Fi	3x Line-Out, digital	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,28
Asus Xonar D2	ca. € 150,-	C-Media AV200	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Sehr gering	Gut	Sehr gut	1,49
Razer Barracuda AC-1 Gaming Audio Card	ca. € 150,-	Eigenentwicklung	4x Line-Out, digital, HD-DAI	Gering	Gut	Sehr gut	1,78



MÄUSE

	Preis	Tasten	Abtastung	Anschluss	Auflösung	Gewicht	Spielertauglich	Schnurlos	Wertung
Logitech G9	ca. € 45,-	6 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	3.200 Dpi	110-142 Gramm	Ja	Nein	1,59
Roccat Kone	ca. € 60,-	7 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	3.200 Dpi	114-132 Gramm	Ja	Nein	1,62
Microsoft Sidewinder X5 (OEM)	ca. € 25,-	8 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	2.000 Dpi	115 Gramm	Ja	Nein	1,72

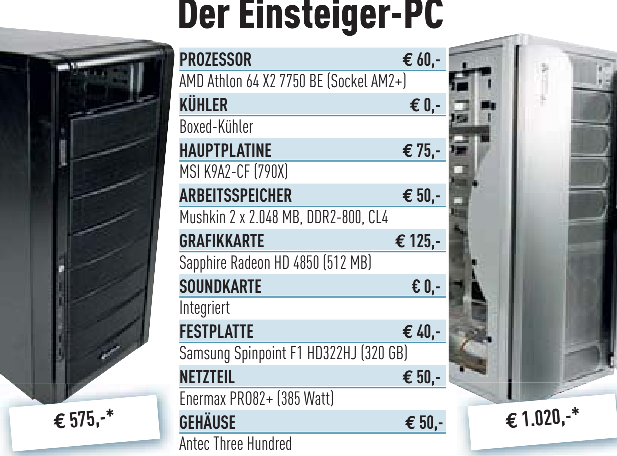


TASTATUREN

	Preis	Anschlag	Format	Anschluss	Zusatztasten	Handballenablage	Spielertauglich	Wertung
Logitech G15 (Refresh)	ca. € 55,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33 + LCD	Vorhanden	Ja	1,42
Microsoft Sidewinder X6 (OEM)	ca. € 40,-	Sehr gut	Full-Size/halbhoch	USB	32 + modul. Bauweise	Vorhanden	Ja	1,48
Logitech G11	ca. € 45,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33	Vorhanden	Ja	1,56



ENDKRASSE PCs



Der Einsteiger-PC

€ 575,-*

PROZESSOR	**€ 60,-**
AMD Athlon 64 X2 7750 BE (Sockel AM2+)	
KÜHLER	**€ 0,-**
Boxed-Kühler	
HAUPTPLATINE	**€ 75,-**
MSI K9A2-CF (790X)	
ARBEITSSPEICHER	**€ 50,-**
Mushkin 2 x 2.048 MB, DDR2-800, CL4	
GRAFIKKARTE	**€ 125,-**
Sapphire Radeon HD 4850 (512 MB)	
SOUNDKARTE	**€ 0,-**
Integriert	
FESTPLATTE	**€ 40,-**
Samsung Spinpoint F1 HD322HJ (320 GB)	
NETZTEIL	**€ 50,-**
Enermax PRO82+ (385 Watt)	
GEHÄUSE	**€ 50,-**
Antec Three Hundred	

Der Aufsteiger-PC

€ 1.020,-*

PROZESSOR	**€ 180,-**
Intel Core 2 Quad Q8300 (Sockel 775)	
KÜHLER	**€ 35,-**
EKL Alpenföhn Groß Clock'ner BE	
HAUPTPLATINE	**€ 110,-**
Gigabyte EP45-DS3 (Intel P45)	
ARBEITSSPEICHER	**€ 50,-**
G.Skill 2 x 2.048 MB, DDR2-1000, CL5	
GRAFIKKARTE	**€ 230,-**
Sapphire Radeon HD 4870/1G Toxic (1.024 MB)	
SOUNDKARTE	**€ 60,-**
Creative X-Fi Titanium (bulk)	
FESTPLATTE	**€ 70,-**
Seagate ST3640323AS (640 GB)	
NETZTEIL	**€ 70,-**
Corsair HX 520W ATX 2.2 (550 Watt)	
GEHÄUSE	**€ 65,-**
Coolermaster CM690	

Der High-End-PC

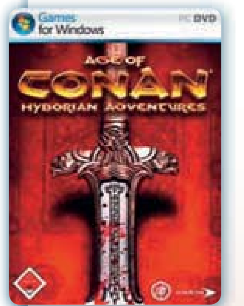
€ 1.745,-*

PROZESSOR	**€ 300,-**
Intel Core 2 Quad Q9650 (Sockel 775)	
KÜHLER	**€ 60,-**
Thermalright IFX-14 + Scythe S-Flex SFF21E	
HAUPTPLATINE	**€ 210,-**
Gigabyte X48-DQ6 (X48)	
ARBEITSSPEICHER	**€ 60,-**
Corsair 2 x 2.048 MB, DDR2-800, CL4	
GRAFIKKARTE	**€ 330,-**
Zotac Geforce GTX 285 (1.024 MB)	
SOUNDKARTE	**€ 140,-**
Creative X-Fi Titanium Champion Series	
FESTPLATTE	**€ 80,-**
Samsung Spinpoint F1 HD103UJ (1.000 GB)	
NETZTEIL	**€ 110,-**
PC Power & Cooling Silencer 750 W (750 Watt)	
GEHÄUSE	**€ 160,-**
Silverstone FT01	

* Die Kosten enthalten noch DVD-Brenner, Maus, Tastatur und Windows-Lizenz.

So läuft's wie geschmiert

Age of Conan: Hyborian Adventures



- **Prozessor**
  Athlon 64 6400+/
  Core 2 Duo E6850/E8400
- **Grafikkarte**
  Geforce 8800 GTS/9800 GTX+;
  Radeon HD 3870/HD 4870
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB (XP)/4 GB (Vista)
- **Hauptplatine**
  Asrock AOD790GX/128M
  (Sockel AM2+)/Gigabyte
  EP45-DS3 (Sockel 775)

Neben einer leistungsstarken Rechenzentrale benötigen Sie für das *Conan*-Online-Rollenspiel vor allem eine potente Oberklasse-Grafikkarte, die idealerweise über 1 Gigabyte Speicher verfügt. Nutzen Sie zur Verbesserung der Leistung die vorgegebenen Grundeinstellungen.

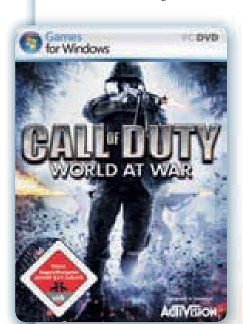
Call of Duty 4: Modern Warfare



- **Prozessor**
  Athlon 64 6400+/
  Core 2 Duo E6850/E8400
- **Grafikkarte**
  Geforce 8800 GT/S;
  Radeon HD 3870/HD 4850
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB (XP)/4 GB (Vista)
- **Hauptplatine**
  Asrock AOD790GX/128M
  (Sockel AM2+)/Gigabyte
  EP45-DS3 (Sockel 775)

Ohne die Kraft der zwei Kerne und eine Oberklassen-Grafikkarte läuft der vierte Teil des Ego-Shooters nicht flüssig. Zwei Gigabyte Speicher garantieren sehr kurze Ladezeiten. Eine „normale" Texturqualität oder der Verzicht auf dynamische Schatten steigern die Leistung.

Call of Duty: World at War



- **Prozessor**
  AMD Phenom X4 9650/
  C2D E8500/C2Q Q6600
- **Grafikkarte**
  Geforce GTX 260/280;
  Radeon HD 4870 (X2)
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB (XP)/4 GB (Vista)
- **Hauptplatine**
  Asrock AOD790GX/128M
  (Sockel AM2+)/Gigabyte
  EP45-DS3 (Sockel 775)

Arbeitet Ihr Prozessor mit einem hohen Takt oder verfügt er über drei oder vier Kerne, dann sind Sie für Teil 5 der Reihe gut gerüstet. Die Grafikkarte wird vor allem in hohen Auflösungen inklusive AA/AF gefordert. Wer auf Schatten verzichtet, steigert die Gesamtleistung um 18 Prozent.

Codename: Panzers – Cold War

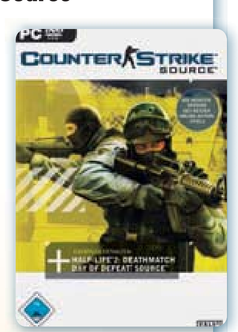
- **Prozessor**
  AMD Athlon X2 7750 BE/
  C2D E8600/C2Q Q9650
- **Grafikkarte**
  Geforce 8800/9800 GT;
  Radeon HD 4850
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB (XP)/4 GB (Vista)
- **Hauptplatine**
  Asrock AOD790GX/128M
  (Sockel AM2+)/Gigabyte
  EP45-DS3 (Sockel 775)



Obwohl Innglow sich bemüht hat, die Gepard-Engine für Mehrkerner zu optimieren, garantiert nur ein Zweikerner mit hohem Takt annähernd ruckelfreien Spielspaß. Die Grafikkarte hat deutlich weniger zu tun. Schalten Sie die Schatten ab, steigt die Gesamtleistung um 46 Prozent.

Counter-Strike: Source

- **Prozessor**
  Athlon 64 3500+/
  P4 mit 3,6 GHz
- **Grafikkarte**
  Geforce 7600/9500 GT;
  Radeon HD 2600 XT/3850
- **Arbeitsspeicher**
  1 GB (XP)/2 GB (Vista)
- **Hauptplatine**
  Elitegroup Nforce4-A939
  (Sockel 939)/Asrock
  775Dual-VSTA (Sockel 775)



Da in dem bei unseren Lesern nach wie vor sehr beliebten Online-Shooter dieselbe Engine wie im *Half-Life 2*-Paket ihren Dienst verrichtet, reicht auch hier ein Einsteiger-PC. Deaktivieren Sie bei Leistungseinbrüchen „High Dynamic Range" oder verzichten Sie auf alle Schatten.

Crysis Warhead

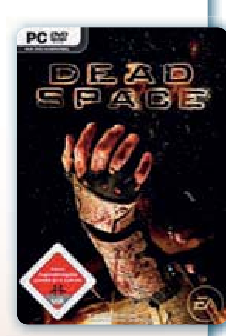
- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 6400+/
  Core 2 Duo E6850/E8500
- **Grafikkarte**
  Geforce GTX 260/280;
  HD 4850 X2/4870 (X2)
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB/4 GB (64-Bit-Version)
- **Hauptplatine**
  Asrock AOD790GX/128M
  (Sockel AM2+)/Gigabyte
  EP45-DS3 (Sockel 775)



Trotz Optimierungsarbeiten kommen Sie auch beim Add-on um sehr leistungsstarke Hardware nicht herum. Neben einem Zweikernprozessor mit hoher Rechenleistung benötigen Sie für den Enthusiast-Modus eine High-End-Grafikkarte (Geforce GTX 280/Radeon HD 4870).

Dead Space

- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 6400+/
  Core 2 Duo E6850/E8400
- **Grafikkarte**
  Geforce 8800 GTS/9800 GTX+;
  Radeon HD 4850
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB (XP)/4 GB (Vista)
- **Hauptplatine**
  Asrock AOD790GX/128M
  (Sockel AM2+)/Gigabyte
  EP45-DS3 (Sockel 775)



Wie bei vielen Spielen, die für Konsole und PC gleichzeitig entwickelt werden (Cross-Platform), sollte Ihr Rechner mit einem Zweikernprozessor sowie einer Grafikkarte der oberen Mittelklasse bestückt sein. Reduzieren Sie für mehr Leistung die Qualität der Schatten oder der Shader.

Drakensang



- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 6400+/
  Core 2 Duo E6850/E8400
- **Grafikkarte**
  Geforce 8800/9800 GT;
  Radeon HD 3870/4850
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB (XP)/4 GB (Vista)
- **Hauptplatine**
  Asrock AOD790GX/128M
  (Sockel AM2+)/Gigabyte
  EP45-DS3 (Sockel 775)

Die Nebula-Engine profitiert nur sehr wenig von Mehrkernprozessoren, daher wirkt sich nur die reine Megahertz-Leistung auf die Gesamtleistung aus. Die Anforderungen an die Grafikkarte sind dagegen deutlich geringer. Bester Tuning-Tipp: Verzichten Sie auf Schatten.

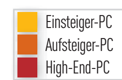
Fallout 3



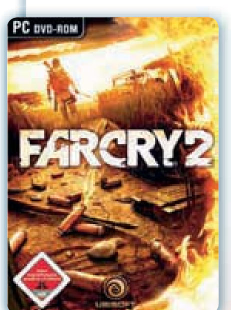
- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 6400+/
  Core 2 Duo E6850/E8400
- **Grafikkarte**
  Geforce 8800/9800 GT;
  Radeon HD 3870/4850
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB (XP)/4 GB (Vista)
- **Hauptplatine**
  Asrock AOD790GX/128M
  (Sockel AM2+)/Gigabyte
  EP45-DS3 (Sockel 775)

Entwickler Bethesda hat die Gamebryo-Engine (*Oblivion*) überarbeitet, mehr als zwei Prozessorkerne nutzt diese aber nach wie vor nicht. Dafür reicht für alle Details ohne AA/AF eine Mittelklasse-Grafikkarte. Verringern Sie die Sichtweite, um Ihrer Hardware Rechenarbeit zu ersparen.

Ihre Lieblingsspiele sollen mit allen Details, einer zeitgemäßen Auflösung von 1.280 x 1.024 und vor allem ruckelfrei über den Monitor flimmern? Da hilft die PC ACTION doch gern! Für 18 angesagte Titel haben wir die wichtigsten Hardware-Komponenten für Sie herausgesucht und jeweils zu einem Beispiel-PC zusammengestellt.



Far Cry 2



- **Prozessor**
  AMD Phenom X3 8650/
  Core 2 Quad Q6600
- **Grafikkarte**
  Geforce 260/280 GTX;
  Radeon HD 4870 (X2)
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB (XP)/4 GB (Vista)
- **Hauptplatine**
  Asrock AOD790GX/128M
  (Sockel AM2+)/Gigabyte
  EP45-DS3 (Sockel 775)

Ubisofts Afrika-Shooter skaliert sehr gut mit mehreren Prozessorkernen. Wir empfehlen einen Drei- oder Vierkerner. Für alle Details in einer Auflösung von 1.280 x 1.024 reicht schon ein 9800 GTX+/HD 4850. Auch hier hilft das Abschalten aller Schatten bei Leistungsengpässen.

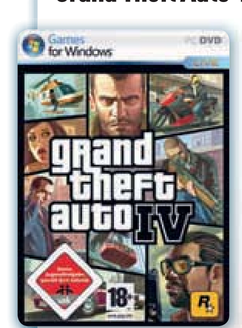
F.E.A.R. 2: Project Origin



- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 6400+/
  Core 2 Duo E6850/E8400
- **Grafikkarte**
  Geforce 8800/9800 GT;
  Radeon HD 4850
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB (XP)/4 GB (Vista)
- **Hauptplatine**
  Asrock AOD790GX/128M
  (Sockel AM2+)/Gigabyte
  EP45-DS3 (Sockel 775)

Der Hardware-Hunger der stark überarbeiteten Lithtech-Engine ist erfreulich moderat. Bereits ein Dualcore-Prozessor und eine Grafikkarte der Mittelklasse reichen für alle Details in hohen Auflösungen. Ruckelt es trotzdem, verringern Sie die Licht- und Effektdetails.

Grand Theft Auto 4



- **Prozessor**
  Phenom X4 9950/
  Core 2 Quad Q9550
- **Grafikkarte**
  Geforce 8800/9800 GT;
  Radeon HD 4850
- **Arbeitsspeicher**
  3 GB (XP)/4-8 GB (Vista)
- **Hauptplatine**
  Asrock AOD790GX/128M
  (Sockel AM2+)/Gigabyte
  EP45-DS3 (Sockel 775)

Dank der starken Prozessorlimitierung der Engine kommt ohne Vierkernprozessor mit hohem Takt kein flüssiges Spielvergnügen bei hoher Sichtweite auf. Die Grafikkarte spielt eine untergeordnete Rolle, wichtig ist der Grafikspeicher. Bester Tuning-Tipp: Verringern Sie die Sichtdistanz.

Left 4 Dead



- **Prozessor**
  Phenom X3 8650/
  C2D E8400/C2Q Q6600
- **Grafikkarte**
  Geforce 9800 GTX+;
  Radeon HD 4850
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB (XP)/4 GB (Vista)
- **Hauptplatine**
  Asrock AOD790GX/128M
  (Sockel AM2+)/Gigabyte
  EP45-DS3 (Sockel 775)

Da Valve die Optik der Source-Engine aufpoliert hat, garantiert hier erst ein Prozessor mit zwei, drei oder vier Kernen eine ruckelfreie Zombiehatz. Die Grafikkarte hat im Gegenzug weniger zu leisten. Stellen Sie die Shader-Details auf „Niedrig", verdoppelt sich die Gesamtleistung.

Mirror's Edge

- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 6400+/
  Core 2 Duo E6850/E8500
- **Grafikkarte**
  Geforce 9800 GT/GTX+;
  Radeon HD 4850/4870
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB (XP)/4 GB (Vista)
- **Hauptplatine**
  Asrock AOD790GX/128M
  (Sockel AM2+)/Gigabyte
  EP45-DS3 (Sockel 775)



Da vier Prozessorkerne die Gesamtleistung nicht verbessern, ist die ideale Leistungszentrale für den Le-Parkour-Titel ein Zweikerner mit hohem Takt. Die per Grafikchip berechneten Physx-Effekte bekommen Sie nur mit einer Geforce-Karte ab der 8er-Serie zu Gesicht.

Sacred 2

- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 6400+/
  Core 2 Duo E6850/E8500
- **Grafikkarte**
  Geforce 8800/9600 GT;
  Radeon HD 4850
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB (XP)/4 GB (Vista)
- **Hauptplatine**
  Asrock AOD790GX/128M
  (Sockel AM2+)/Gigabyte
  EP45-DS3 (Sockel 775)



Wichtig für ein ruckelfreies Rollenspielvergnügen ist ein starker und mindestens mit zwei Kernen ausgestatteter Prozessor. Eine High-End-Grafikkarte dagegen ist nicht erforderlich. Wer die Leistung verbessern will, deaktiviert alle Schatten und minimiert zusätzlich die Grasdetails.

Warhammer 40.000: Dawn of War 2



- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 6000+;
  Core 2 Duo E8400
- **Grafikkarte**
  Geforce 9800 GTX+;
  Radeon HD 4850
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB (XP)/4 GB (Vista)
- **Hauptplatine**
  Asrock AOD790GX/128M
  (Sockel AM2+)/Gigabyte
  EP45-DS3 (Sockel 775)

Der zweite *Dawn of War*-Teil verlangt Ihrer Hardware keine Höchstleistungen ab. Mit einem Mittelklasse-PC sind Sie daher gut gerüstet. Stören Ruckler den Spielfluss, verringern Sie die Effekt- oder Shader-Qualität und deaktivieren Sie die Physik oder alle Schatten.

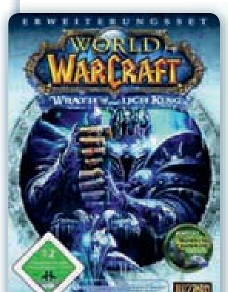
Warhammer Online



- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 6400+/
  Core 2 Duo E6850/E8400
- **Grafikkarte**
  Geforce 8800/9800 GT;
  Radeon X1950 Pro/HD 3870
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB (XP)/4 GB (Vista)
- **Hauptplatine**
  Asrock AOD790GX/128M
  (Sockel AM2+)/Gigabyte
  EP45-DS3 (Sockel 775)

Für die Mehrkernunterstützung des Online-Rollenspiels reicht ein Zweikernprozessor mit hohem Takt (X2 6400+ oder C2D E8400). Die Anforderungen an die Grafikkarte halten sich in Grenzen. Wer um jedes einzelne Bild pro Sekunde kämpft, sollte die niedrigste Sichtweite wählen.

World of Warcraft: Wrath of the Lich King



- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 5000+/
  Core 2 Duo E4400
- **Grafikkarte**
  Geforce 8800/9800 GT;
  Radeon X1950 Pro/HD 3870
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB (XP)/4 GB (Vista)
- **Hauptplatine**
  Asrock AOD790GX/128M
  (Sockel AM2+)/Gigabyte
  EP45-DS3 (Sockel 775)

Auch beim dritten Teil, der ein paar optische Verschönerungen bietet, sind Sie mit einem Einsteiger-PC (X2 5000+/C2D E4400, 8800 GT/HD 3870 2 Gigabyte Speicher) für alle *WoW*-Aufgaben bestens gerüstet. Schwächelt Ihr Prozessor, stellen Sie die „Geländeentfernung" auf „Niedrig".





Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger: Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: leserbriefe@pcaction.de
Internet: www.pcaction.de

Vorstand Johannes Sevket Gözalan (Vorsitzender), Albrecht Hengstenberg, Rainer Rosenbusch

Games Group
Objektleitung Petra Fröhlich, Florian Brich
Redaktionsleiter Thorsten Küchler (V.i.S.d.P.)
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt (Adresse siehe Verlagsanschrift)
Stellv. Redaktionsleiter Wolfgang Fischer
Chef vom Dienst Stefan Weiß

Redaktion Spiele Alexander Frank, Michael Grill, Jürgen Krauß
Ständige freie Mitarbeiter Ralph Wollner
Mitarbeiter dieser Ausgabe Peter Bathge, Udo Crnjak, Alexander Fleischmann, Robert Horn, Sascha Lohmüller, Toni Opl, Christian Schlütter, Felix Schütz, Christoph Schuster, Sebastian Weber, Tobias Schmitz, Johann Trasch
Community-Redakteure Andreas Bertits, Marc Brehme
Redaktion Hardware Thilo Bayer (Ltg.), Christian Gögelein (Stellv.), Marco Albert, Lars Craemer, Daniel Möllendorf, Henner Schröder, Carsten Spille, Frank Stöwer, Daniel Waadt
Lektorat/Textchef Margit Koch-Weiß (Ltg.), Claudia Brose, Birgit Bauer, Heidi Schmidt
Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Anne-Marie Kandler, Andrea Reiss
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung Anne-Marie Kandler © Activision
CD, DVD, Video Jürgen Melzer (Ltg.), Christine Alt, Thomas Dziewiszek, Felix Helm, Irina Hutzler, Daniel Kunoth, Michael Neubig, Stefanie Schetter, Dominik Schmitt, Michael Schraut, Jasmin Sen, Alexander Wadenstorfer

Commercial Director Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Anke Moldenhauer (Ltg.), Jeanette Haag, Christina Seifferth, Basak Uyan
Produktionsleitung Martin Closmann, Jörg Gleichmar
Datenschutzbeauftragte Amel Manai

www.pcaction.de
Leiter Neue Medien Justin Stolzenberg
Redaktion Lukasz Ciszewski, Christian Gürnth
Projektleitung & Konzeption Florian Stangl, Markus Wollny
Programmierung Aykut Arik, Rene Giering, Barbara Heller, Alex Holtmann, Marc Polatschek
Webdesign Tony von Biedenfeld, Emanuel Popa

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Anzeigenleiter
Gunnar Obermeier
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung
Brigitta Asmus: Tel.: +49 911 2872-253; brigitta.asmus@computec.de
René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Peter Elstner: Tel.: +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Gregor Hansen: Tel: +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Ronny Münstermann: Tel.: +49 911 2872-251; ronny.muenstermann@computec.de
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de

Anzeigenberatung Online:
InteractiveMedia CCSP GmbH
T-Online-Allee 1, 64295 Darmstadt
Tel: +49 (6151) / 5002-100; Fax: +49 (6151) / 5002-101; Mail: info@interactivemedia.net

Anzeigendisposition: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 22 vom 01.01.2009

AWA ACTA PC ACTION wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite 2008: 447.000 Leser

Abonnement
Aboservice Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20 959-125, Fax: +49 89 20 028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.pcaction.de
Postadresse:
COMPUTEC MEDIA AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben PC ACTION:
Inland: € 61,00
Österreich: € 68,20
Ausland: € 73,00
Abonnementpreis für 12 Ausgaben PC ACTION + Film:
Inland: € 89,00
Österreich: € 101,00
Ausland: € 96,20

ISSN/Vertriebskennzeichen 0946-6290/B 50027
Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen



MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN VISION, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, N-ZONE, KIDS ZONE, KIDS GAMER, X3, Wii PLAYER, GAMES AND MORE, GAMES AKTUELL, PLAY³, BUFFED, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY, MAXIM.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CKM, VOYAGE, PLAYBOY.
Ungarn: JOY, SHAPE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, CKM, PLAYBOY, ÉVA, DESIGN ROOM.
Internationale Tageszeitungen: Polen: PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO.

PC ACTION 6/2009 ERSCHEINT AM 8. APRIL 2009

Die besten Typen von computer- und videospielenden Frauen

				
PLATZ ??? Die Nicht-Spielerin (Referenz)	**PLATZ 2** Die *Spore*-Frau	**PLATZ 3** Die *Sims*-Frau	**PLATZ 4** Die *Solitär*-Frau	**PLATZ 5** Die *World of Warcraft*-Frau
„SO IST SIE"-GRUNDWERT				
Groß, schön, blond, gut bestückt, freundlich, intelligent – die meisten Frauen verfügen über diese Eigenschaften. Also über eine davon. **10**	Sie steht auf Kreaturen, die wie der Glöckner von Notre-Dame aussehen: klein, rund und generell eine Laune der Natur. Bei ihr hätten Sie Chancen! **5,4**	Bei IKEA braucht die Alte Stunden, um die Farbe des neuen Sofas auszusuchen. Super, denn in der Zeit können Sie ein Bier trinken gehen! Oder fünf. **8**	Sie mag unkomplizierte Unterhaltung: Im Radio hört sie am liebsten Störgeräusche, ihre Lieblingssendung im Fernsehen ist das Testbild. Klasse! **9**	*WoW*-Spieler sind per se hässlich und haben Pickel. *WoW*-Frauen sehen hingegen wie graziöse Elfen aus. Im Spiel. Im richtigen Leben eher wie Orks. **0**
„SO KOCHT UND PUTZT SIE"-SUMMAND				
ENTWEDER sie kocht und putzt ODER sie steigt mit Ihnen in die Kiste. Beides zusammen gibt es im Zeitalter der Emanzipation nicht. Schade! **10/0**	Die Gerichte der *Spore*-Frau sehen aus wie Hodensäcke mit Armen und Beinen. Genauso schmecken sie auch. Ist aber besser als Nichts! **0,1**	Die *Sims*-Frau übernimmt vollständig die Haushaltsführung: Kochen, Putzen, dem Nachwuchs die Windeln wechseln. Leider nur im Spiel. **0**	Sie wischt nur ihren Monitor, aber erst, wenn sie das Pik-Ass nicht von Karo unterscheiden kann. Dafür kocht sie am liebsten à la Carte! **7,2**	Sie kocht und putzt nie, da sie durchgehend vorm Rechner sitzt. Tipp: je einen Laptop vorm Herd und in der Putzkammer aufstellen! **0**
„SO IST SIE IM BETT"-MULTIPLIKATOR				
Siehe oben. Wer aber eine kennt, die kocht, putzt, mit einem in die Kiste steigt UND gut aussieht, schickt bitte ein Nacktfoto an die Redaktion. **0/10**	Die *Spore*-Frau ist sehr kreativ im Bett und formt ständig neue Lebewesen aus Ihrem besten Stück. Schmerzhaft, aber so süüüüüß, die Winzlinge! **3,7**	Sie treibt's nicht nur mit Kerlen, sondern auch mit Frauen! Juhu, ein Dreier! Es sei denn, ihre beste Freundin heißt „Helmut, 47, stark behaart". **2**	In die Kiste nur mit Kartenspielen zu locken. Strip-Poker eignet sich hervorragend. Da sie aber geübt ist, verliert sie nie. Also kein Sex. Mist! **0**	Die *WoW*-Frau kommt nie ins Bett, da sie durchgehend vorm Rechner sitzt. Nur mittwochnachts zu verführen – da sind die *WoW*-Server „down". **0,2**
„DIE PERFEKTE PARTNERIN"-WERTUNG				
20/100	**20,35**	**16**	**0**	**0**

FORMEL: („So ist sie" + „So kocht und putzt sie") x „So ist sie im Bett" = „Die perfekte Partnerin"

Freude, Mädchen!


»Lässt sich gerne mit Fans fotografieren: Michael Jackson.«

„Mir geht gleich einer ab", schrieb unser Leser Martin Darweger, als er bei unserem Alma-Gewinnspiel in der Ausgabe 3/2009 das *F.E.A.R. 2*-Fanpaket abgestaubt hat. „Sagt mir bitte, dass gefühlte eine Million verpickelter Leser mitgemacht haben und meine Gewinnchance geringer war als die eines Spermiums beim Wettlauf zur Eizelle!!!" Klar, Martin, alles, was du willst, wenn du uns bitte künftig von Fotos deiner kleinwüchsigen Black-Metal-Ehefrau verschonst. Danke!

Zusammen gekommen ...

„Stephan Singer (links) und ich (Michael Weigand) haben uns bei *PC ACTION kocht* kennengelernt. Jetzt waren wir zusammen in Salzburg zum Shoppen", berichtet der Kerl (?) rechts in einem intimen Geständnis an die Redaktion. Schön, dass auch Menschen mit Attraktivität einer Contergan-Entbindung nach ihrem Coming-out wieder ein sexy Lächeln auf den Lippen haben!



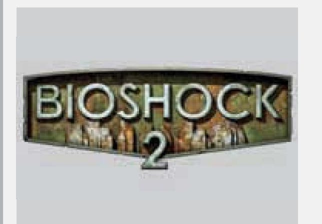
Einfach fertig!



Nach ähnlich vielen Verschiebungen wie bei *Duke Nukem Forever* ging am Freitag, dem 13. Februar, das neue pcaction.de online. Blöd: Die Server waren mit dem Besucheransturm so überfordert, dass die Seite tagelang nicht erreichbar war. Mittlerweile flutscht alles wieder auf der wohl besten Internetseite der Welt. Los, sofort besuchen! Sonst besuchen wir Sie und bringen Ihren Hamster um! Todernst!

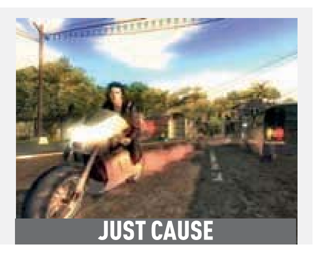
In letzter Minute*


* Alle Angaben ohne Gewähr



Noch mehr Action in der PC ACTION! Nächsten Monat erwarten wir ein Testmuster zum Mafia-Epos *Der Pate 2*. Außerdem verraten wir Ihnen, wie gut *Bioshock 2* wird. Ferner prüfen wir für Sie die Ego-Shooter *Scorpion: Disfigured* sowie *The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena*. Außerdem versorgen wir Sie mit den neuesten Fakten zum kostenlosen Taktik-Shooter *Parabellum*.

Außerdem ...
Als Vollversion haben wir den Action-Kracher *Just Cause* für Sie! Hier schlüpft der Spieler in die Weste des coolen Spezialagenten Rico Rodriguez, der in einer sonnigen Bananenrepublik gegen die Machenschaften des fiesen Diktators ankämpft. Wer sich unsere Filmausgabe schnappt, darf sich über den verstörenden Horror-Splatter *Slashers* freuen.


JUST CAUSE

DIE NÄCHSTE PC ACTION ERSCHEINT AM 8. APRIL 2009